Ano 7 - Número 7

A revista eletrônica do entusiasta de videogames e microcomputadores clássicos

A história da Vortex Software!

Dingoo: o console portátil para jogos clássicos!

JOYSTICK:
RealSports Volleyball
Robot Tank
Pegasus and Phantom Riders
Recca Summer Carnival'92

O acervo da Folha de São Paulo e a história dos videogames e microcomputadores!

COMUNICADO AO PÚBLICO

ATARI INC. USA

A ATARI INC. tem tomado conhecimento através de noticiário e anúncios veiculados pela imprensa, do lançamento de vários tipos de vídeo-games (vídeo-jogos) que infringem sua marca ou tentam imitá-la. A ATARI INC. sente-se obrigada a vir a público esclarecer que a única empresa brasileira credenciada para fabricar, comercializar e utilizar sua marca no Brasil é a

POLYVOX

pertencente ao Grupo IGB. A Polyvox lançará os vídeo-games ATARI no Brasil em agosto de 1983.

A ATARI INC. alerta o público que não se responsabiliza pela autenticidade e qualidade dos produtos que não os comercializados pela Polyvox.

ATARI

A Warner Communications Company

...e uma surpresa!

ENTREVISTA: JOSEPH MAGHRABI

INDICE

Edição 07 – Julho/2011

EXPEDIENTE

Editores
Eduardo Antônio Raga Luccas
Marcus Vinicius Garrett Chiado

Redatores desta Edição
Eduardo Antônio Raga Luccas
Flávio Massao Matsumoto
Luis Filipe Mariante Gracioli
Marcelo Junio Teixeira
Marcelo Tini
Marcus Vinicius Garrett Chiado
Renato Reis

Revisão
Eduardo Antônio Raga Luccas
Marcus Vinicius Garrett Chiado

Projeto gráfico e diagramação
LuccasCorp. Computer Division

Logotipo
Rick Zavala

Ilustração da capa desta edição
Phil Heeks

Agradecimentos
Eric F. Parton
Joseph Maghrabi

Escreva para a Jogos 80:
revistajogos80@gmail.com

www.jogos80.com.br

Caros leitores e amigos, estamos de volta!

Após o número de dezembro de 2010, preparamos esta edição de férias com muito capricho e com material bem interessante. Primeiro, e antes de tudo, apresentamos a vocês uma surpresa! Sim, abram a pasta "Canal 3" que está no mesmo arquivo ZIP da Jogos 80. Abriram?

A pasta em questão contém diversos "dumps" das EPROMs originalmente usadas pelo fabricante Canal 3, de São Paulo, para produzir os cartuchos da marca à época. Sim! Conseguimos, após todos estes anos, entrevistar um dos sócios da empresa, o Sr. Joseph Maghrabi, quem gentilmente cedeu a nós e a vocês, leitores, o material - armazenado em uma valise enorme desde os anos 80 - para que pudéssemos, por meio de uma leitora de EPROMs, "extrair" as imagens de vários jogos de Atari 2600. Vale notar que a maioria dos jogos traz, na tela, a informação daquele fabricante; ora Canal 3, ora Intellivision. Divirtam-se com este presente! E não deixem de ler o texto em que explicamos como o processo foi feito.

A edição traz, também, reviews de jogos muito bacanas: o clássico Robot Tank para Atari 2600, a nova conversão de Roc ´N Rope para o microcomputador MSX, Pegasus and the Phantom Riders para o TRS Color, Recca Summer Carnival'92 para o NES e RealSports Volleyball para Atari. Além dos reviews, há um artigo excelente sobre a famosa fabricante de jogos para o ZX Spectrum, a Vortex, a matéria O Túnel do Tempo da Folha de São Paulo, uma análise do novo portátil da Dynacom, o Dingoo, e uma resenha do novo livro 1983: O Ano dos Videogames no Brasil. E, claro, esperamos que se deliciem com a entrevista sobre a qual já comentamos: Joseph Maghrabi, ex-sócio do Canal 3 Indústica e Comércio Ltda.

Boa leitura!

Foto do primeiro Atari- compatível lançado no Brasil, pela "Atari Eletrônica", empresa do sr. Joseph Maghrabi, precursora da "Canal 3 Indústria e Comércio".

Surpresa!!!!!!!!!!! Surpresa!!!!!!!!!!! Surpresa!!!!!!!!!!!

Graças à boa vontade do Sr. Joseph Maghrabi, conseguimos ter acesso às matrizes dos cartuchos do Canal 3 Ind. e Com. Ltda., ou seja, as EPROMs "originais" usadas à época para a confecção dos jogos de Atari daquele fabricante. Falamos de 137 chips que ficaram guardados por mais de 25 anos - em uma maleta - e que estavam nas mais variadas condições de conservação; uns razoavelmente apresentáveis, outros muito enferrujados e com as "perninhas" tortas e/ou quebradas.

O processo de recuperação do conteúdo, realizado no laboratório do amigo Eduardo Luccas, envolveu o tratamento e a recuperação das tais "perninhas", que precisaram ser limpas, ressoldadas (em alguns casos) e desentortadas/realinhadas também com o uso de ferramentas para que se removesse a oxidação dos pinos. Após a devida limpeza, os chips foram lidos, um por um, por meio de uma leitora de EPROMs, o que implicou a extração dos arquivos de jogos propriamente ditos. Infelizmente, não foi possível recuperar a totalidade dos jogos porque várias EPROMs encontravam-se apagadas (principal problema encontrado, devido ao fato de a lente da EPROM ter ficado descoberta, por mais de duas décadas...), defeitusosas ou com os pinos impossíveis de serem ressoldados.

Nós, da Jogos 80, temos a honra e o prazer de apresentar a vocês esta coleção de jogos de Atari retirada diretamente das matrizes do Canal 3, o material que foi originalmente usado a fim de que os cartuchos pudessem ser produzidos e duplicados.

De fato, temos a rara oportunidade de possuir, em mãos, uma verdadeira parte da história gamística de nosso país, afinal, o Canal 3 foi o pioneiro fabricante de cartuchos do Brasil.

Devido ao extenso material, são quase 150 EPROMs, muitas com 2 ou 4 jogos, de 4K e 8K (as quais exigem que separemos os blocos de dados para extrair cada jogo individualmente), e também para que a presente edição não sofresse atraso considerável, resolvemos dividir a distribuição dos jogos em duas partes: a primeira, que acompanha esta edição, com os jogos de 4Kb. Posteriormente, assim que terminarmos o trabalho, vamos distribuir os jogos de 8Kb. Estes serão mais trabalhosos, devido às diferenças entre os sistemas de chaveamento do banco de memória, e, principalmente, devido ao fato de muitas utilizarem o sistema brasileiro de chaveamento, desenvolvido aqui, na época, para simplificar o circuito eletrônico. Explicações mais detalhadas acerca destes sistemas, especialmente o nacional, serão dadas quando da distribuição dos jogos de 8Kb.

Agradecemos ao Sr. Joseph Maghrabi, ex-sócio da empresa, pelo material cedido muito gentilmente.

Curtam, aproveitem e divulguem! Esta é a nossa história!

Fotos da mala onde estavam guardadas as EPROMs matrizes da Canal 3, acima a mala fechada, à direta, o conteúdo, "lotado" de EPROMs, guardadas há mais de duas décadas e que exigiu um extenso trabalho de recuperação.

Marcus Garrett
&
Eduardo Luccas.

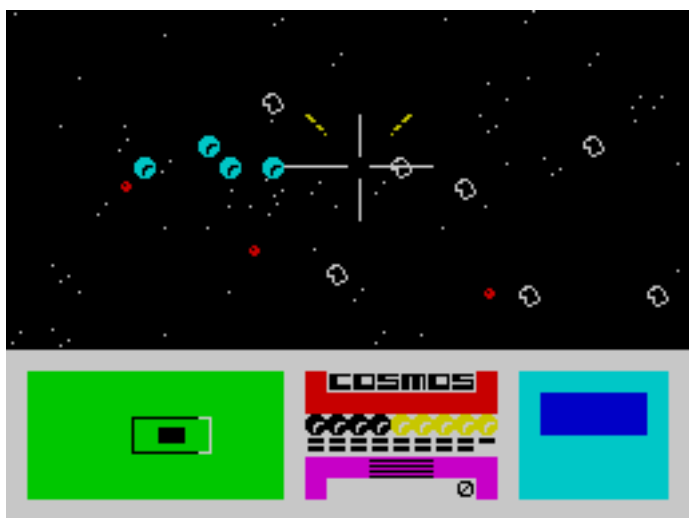
Flávio Massao Matsumoto

É interessante notar a riqueza histórica do nascimento e desenvolvimento da indústria de jogos no início dos anos oitenta, destinados aos microcomputadores domésticos. Foi uma época de grande explosão criativa que deixou marcas que perduram até hoje. Era também comum o surgimento de iniciativas de forma amadora, muitas vezes como mero *hobby*, até se desenvolver para um verdadeiro negócio. Dentre estas, a Vortex Software, a despeito de sua grande reputação e sucesso, foi uma empresa britânica centrada essencialmente em um pequeno núcleo familiar. Dos seus integrantes, Costa Panayi foi um dos fundadores, o programador e, porque não dizer, o principal personagem da Vortex.

Costa interessou-se por programação por causa das aulas de Fortran que teve no curso de Engenharia Mecânica na Universidade de Salford. Ele quis adquirir um kit para montar um computador para praticar programação, mas não tinha como arcar com as despesas. Foi quando surgiu o ZX-81 da Sinclair Research e, logo ao vê-lo nas propagandas, Costa encomendou a sua máquina que demoraria três meses para chegar. Mas com o seu próprio ZX-81 em mãos, aprendeu a linguagem BASIC e passou a elaborar alguns programas. Na ocasião, ele já estava trabalhando como engenheiro da British Aerospace e, nas horas vagas, dedicava-se à programação. Junto com Paul Canter, seu amigo e colega no trabalho, elaborou uma coleção de programas para ZX-81 que foi comercializada pela Orwin Software. Mesmo assim, ele não tinha intenção de deixar a carreira de engenheiro e continuou no mesmo emprego. Enquanto isso, estudava por conta própria programação em linguagem de máquina até chegar a desenvolver várias rotinas que seriam usadas mais tarde no jogo *Astral Convoy*, também conhecido como Cosmos. Foi neste momento que, junto com Paul, fundou em 1982 a Vortex Software para comercializar seus programas.

Entretanto, com o lançamento do ZX Spectrum nesse mesmo ano, as vendas de jogos para o ZX-81 começaram a decair rapidamente. Este acontecimento obrigou-os a adaptar Cosmos para a nova plataforma, contando agora com som, cores e alta resolução. Este jogo era uma espécie de "shoot 'n up" (jogo de tiros) em que o jogador deve proteger um comboio espacial dos ataques de alienígenas hostis e de meteoritos. Pode-se notar a rolagem de tela (*scroll*) suave que Costa conseguiu criar com sua rotina em código de máquina. A apresentação é bem-feita, com a exibição das instruções no próprio programa, o que se tornou uma marca distintiva da Vortex em suas produções. *Cosmos* mereceu uma discreta recepção positiva das revistas da época.

Quando Costa esteve envolvido em seu próximo projeto, *Android One*, seu cunhado Luke Andrews juntou-se à empresa para administrar os negócios. Antes disso, o irmão, Crete Panayi, já vinha se envolvendo com a empresa, sendo o responsável por elaborar as propagandas dos jogos. A Vortex estava crescendo e necessitava, portanto, de mais pessoas na equipe. O jogo propriamente dito foi lançado em 1983 e consiste em um labirinto onde o andróide deve ser guiado até um reator antes que este destrua o mundo. Para chegar ao reator, o andróide deve atirar contra paredes para abrir caminho e enfrentar

>

Cosmos (1982), o primeiro jogo de Costa Panayi para ZX Spectrum. Nesta fase, o jogador deve salvar o comboio (esferas na cor ciano), destruindo os meteoritos (objetos com contorno branco) com tiros.

quatro tipos de mutantes que tentarão impedí-lo. A tela é bastante colorida – outra característica das produções da Vortex – e ele não deixa de ser um jogo interessante, porém, não conseguiu superar *Maziacs*, outro game de labirinto da mesma época. *Android One* tornou-se um grande sucesso de vendas e foi bem recebido pela crítica.

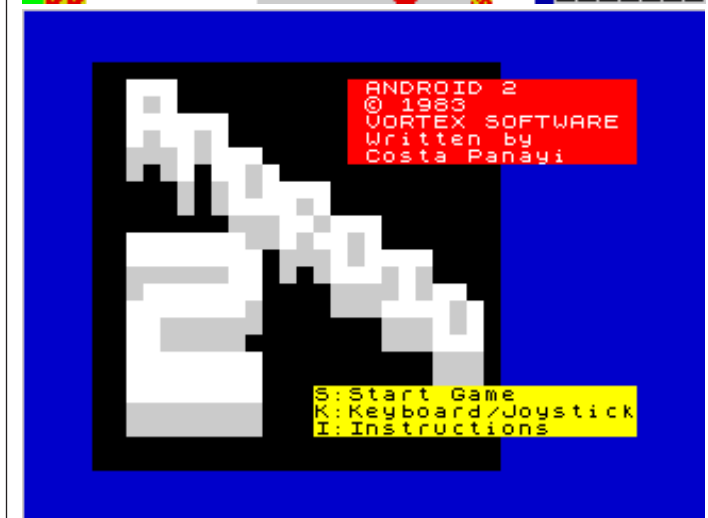
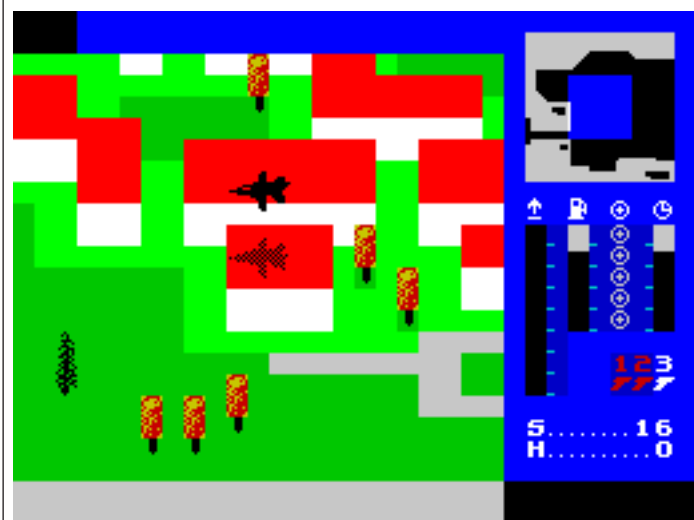
Na mesma época foi lançado *Gun Law*, jogo de Paul Canter estrelado por um pistoleiro que deve limpar a cidade dos bandidos, porém, sem atingir os inocentes. Um jogo interessante que apresenta uma perspectiva em primeira pessoa e é bastante colorido. Foi o único programa para ZX Spectrum - desenvolvido por Paul - a ser publicado pela Vortex.

Android Two levou nove meses para ser finalizado, um tempo considerado grande em se tratando da indústria de jogos, mas que se justifica porque Costa continuava trabalhando paralelamente como engenheiro. Foi ainda a primeira produção da Vortex para computadores com 48 Kb de RAM. Lançado próximo ao Natal de 1983, este mostrou um grande salto em relação ao seu antecessor. A área de jogo é bem maior, os desafios mais variados e o cenário era em perspectiva 3D, visualizado de um ponto de observação bem elevado do chão, o que se tornou uma das marcas registradas da Vortex,. Desta vez, um andróide fortemente armado deve enfrentar inimigos e obstáculos para destruir seres gigantescos parecidos com uma centopéia, os temíveis *Millitoids*. A ação é rápida e frenética, os gráficos são muito bem-feitos, além do efeito tridimensional em que as paredes do labirinto obscurecem os objetos que ficam atrás. Novamente, foi um grande sucesso. Mais tarde, Costa, segundo seu próprio depoimento, ficou tentado a criar um *Android Three*, mas acabou prorrogando indefinidamente o projeto.

Em 1984 foi lançado o *T.L.L. (Tornado Low Level)*, que expandiu ainda mais o conceito 3D de *Android Two*. Desta vez, pilota-se um avião cuja missão é buscar e destruir bases inimigas, sobrevoando-as na menor altura possível. Quanto mais rasante for o vôo, maior é a pontuação recebida. A área do jogo é bem maior e não limitada a um labirinto, oferecendo grande liberdade de movimentação. A rolagem da tela, que era esporádica em *Android Two*, ocorre o tempo em *T. L. L.* com grande rapi-

Android One (1983), um jogo de labirinto em que o herói deve enfrentar obstáculos e inimigos até destruir um reator antes que este destrua o mundo.

dez. Por ser uma aeronave, mais uma dimensão é adicionada ao jogo, a altitude, a qual pode ser inferida através da sombra projetada sobre o cenário. A animação da sombra do avião é uma das características mais impressionante deste excelente game, pois a mesma muda de posição em instantes para acompanhar as diferenças nas altitudes ao sobrevoar-se a água, o solo, os edifícios e demais elementos. A velocidade pode ser aumentada recolhendo-se as asas para trás. Foi bem acolhido pela crítica e se tornou, de forma merecida, um grande sucesso de vendas.

No verão de 1984, Costa deixou seu emprego e tornou-se programador em tempo integral. *Cyclone* veio em seguida, em 1985, e desta vez um helicóptero deve resgatar caixas contendo medicamentos e enfrentando ventos causados pelo ciclone que assola um arquipé-

Android Two (1983), jogo de labirinto com perspectiva tridimensional. O andróide (em preto) deve enfrentar obstáculos e inimigos até chegar aos Millitoids (com cabeça vermelha e corpo comprido em azul) que devem ser destruídos.

T. L. L. (1984) apresenta um avião que deve localizar bases inimigas em um cenário gigantesco. A animação da sombra do avião é impressionante.

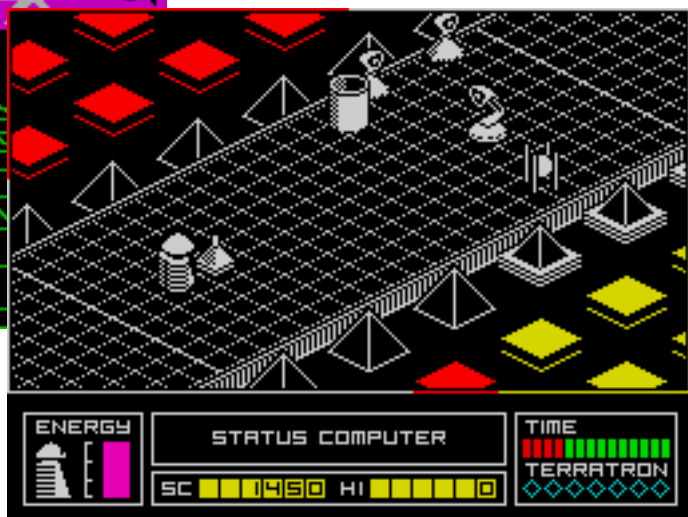
lago. A recepção das revistas foi moderadamente positiva, porém, havia críticas de que seria um jogo muito similar ao T. L. L.. As críticas não fazem justiça ao game que, além de apresentar um mapa muito maior, trouxe significativos avanços no visual. A animação das hélices do helicóptero produz sensação de movimento, os elementos do cenário são bem desenvolvidos e as pessoas a serem resgatadas, apesar de minúsculas, são bem caracterizadas. *Cyclone* vendeu bem, segundo relato de Mark Haigh-Hutchinson: *"Eu ainda me lembro quando visitei Luke mais tarde em 1984 e, quando ele abriu as portas, tudo que eu podia ver eram enormes pilhas de fitas cassetes de Cyclone. Eram 35.000 para ser exato. Na semana seguinte todas acabaram vendidas".*

Mark, que se tornou programador da Vortex, conta ainda um episódio que ocorreu quando, junto com Costa

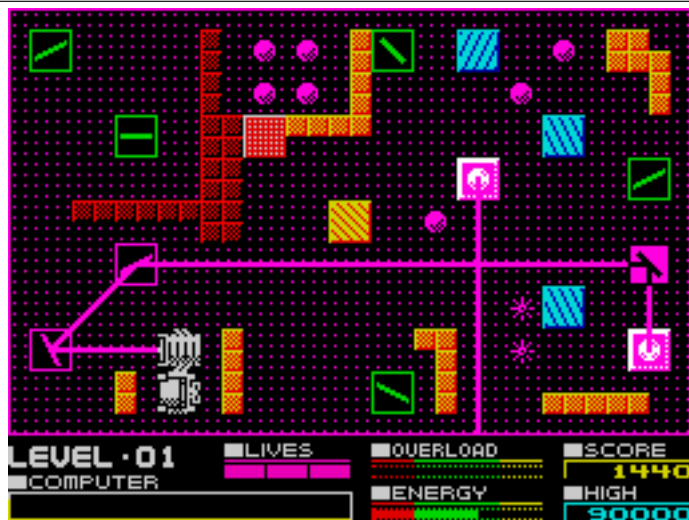
Highway Encounter (1985) foi uma guinada nas produções da Vortex, que aderiu aos gráficos 3D isométricos.

Panayi, supervisionavam a produção das fitas de *Cyclone* em uma empresa chamada Ablex. Enquanto aguardavam a saída das primeiras fitas duplicadas, tiveram acesso às fitas de um jogo que acabaram de ser produzidas poucos dias atrás. O programa em questão era *Knight Lore*, da *Ultimate Play the Game*, cuja visão trouxe profundas alterações nos dois programadores. Costa retornou à sua casa e dedicou os nove meses seguintes para produzir novas rotinas 3D, cujo resultado culminou em *Highway Encounter*. Quando se analisam os trabalhos de Costa, percebe-se que houve um progresso contínuo de sua programação dos primeiros jogos até o *Cyclone*. Muitos elementos e rotinas de um jogo têm aparecido nas produções seguintes, de forma cada vez mais aprimorada. Entretanto, este ciclo foi interrompido e uma nova fase iniciou-se com o jogo seguinte que, segundo Mark, foi o terceiro jogo 3D isométrico da história, sendo, o primeiro, o *3D Ant Attack* de Sandy White.

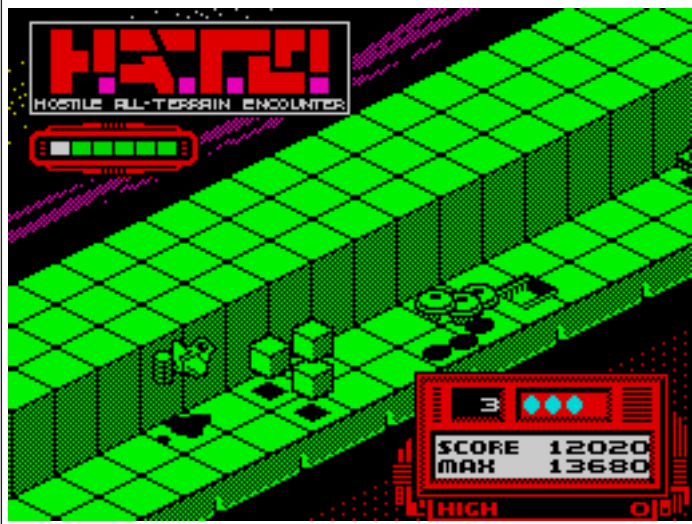
Em *Highway Encounter* há cinco robôs *Vortons* que devem conduzir a poderosa arma *Lasertron* por uma longa estrada até chegar à base dos aliens inimigos. Somente um dos Vortons está sob controle direto do jogador, que deve ir limpando o percurso dos obstáculos e dos inimigos. Os demais robôs só prosseguem cegamente em linha reta, empurrando o Lasertron até encontrar um obstáculo que os impeça de prosseguir ou serem destruídos por aliens suicidas. Com esta necessidade de proteger os robôs desprovidos de inteligência, pode-se dizer que *Highway Encounter* adiantava uma concepção que se tornou conhecida, anos depois, na série *Lemmings* para plataforma Amiga. O estilo do jogo também é diferente dos antecessores, pois ao invés de focar na ação, apresenta quebra-cabeças que devem ser superados. A área do jogo propriamente dita é monocromática, porém, há emprego inteligente de cores nas áreas periféricas. A tela inicial é um show à parte, pois as letras do título emergem, com toda a glória do efeito 3D, antes da apresentação do menu.

Alien Highway (1986) é a sequência do altamente aclamado Highway Encounter e que também foi bem recebida pela crítica.

Deflektor (1987) traz uma concepção nova em que um feixe de laser deve ser guiado através dos espelhos ajustáveis. Este é um jogo de quebra-cabeça incrivelmente bem concebido, que compele a jogar cada vez mais.

O próximo jogo da Vortex foi *Alien Highway*, mas, desta vez, a programação ficou a cargo de Mark Haigh-Hutchinson, para liberar Costa Panayi, que estava criando algo diferente. O visual é bastante semelhante ao *Highway Encounter*, porém, o movimento dos sprites tornou-se bem mais rápido. O jogo é estrelado por um único *Vorton* cuja missão é empurrar a arma definitiva *Terratron* até o território dos aliens inimigos. Antes de chegar ao destino, é necessário abastecer de energia o *Terratron*, por sete vezes, para que ele alcance seu máximo poder destrutivo. As diferenças em relação ao seu antecessor são a geração aleatória das fases, a ausência dos outros Vortons e as cercas laterais da estrada, que são eletrificadas e danificam o robô. Foi muito bem recebido pela crítica, porém, não teve tanto sucesso nas vendas.

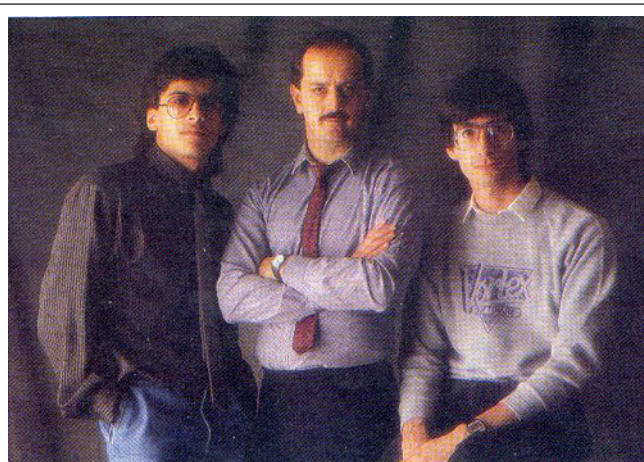
Enquanto isso, Costa estava preparando *Revolution*, outro programa com gráfico 3D isométrico. O jogo é composto por vários níveis e, para passar para o próximo, devem ser resolvidos quatro quebra-cabeças que estão em uma das plataformas quadradas flutuantes. Uma bola fica sob controle do jogador, que deve saltitar por diversas plataformas até encontrar uma com dois blocos cinzas. O quebra-cabeças consiste em tocar um dos blocos, que se torna instável temporariamente, para em seguida tocar o outro; se conseguir fazer isto dentro do limite de tempo, ambos os blocos desaparecem e o quebra-cabeça é resolvido. No início, é relativamente fácil tocar os dois blocos dentro do tempo estipulado, mas, conforme se avança, fica cada vez menos óbvio como se fazer para chegar ao segundo bloco logo após tocar o primeiro. Há os esperados obstáculos e inimigos para atrapalhar o jogador, além do fato de um salto errado para além das bordas ocasionar uma queda com conseqüente perda de uma vida. O joystick serve para movimenta a bola, mas o controle direcional é deslocado em ângulo de 45° em relação a jogos similares *(Filmation)*, o que dificulta um pouco até que se consiga acostumar. O botão de tiro ajusta a altura do salto da bola. *Revolution* apresenta um novo conceito dentro de jogos de quebra-cabeças, aliado a uma ótima qualidade gráfica como é costumeiro da Vortex, o que o fez merecedor de elogios da crítica.

Revolution (1986), como anuncia o nome, traz um novo conceito em matérias de quebra-cabeças, porém, apresenta um alto nível de dificuldade.

Logo depois, Mark deixou a Vortex enquanto Costa continuava a produzir jogos, mas em ritmo mais lento. O próximo trabalho foi *Deflektor*, publicado pela Gremlin Graphics em 1987, que representa um abandono momentâneo dos gráficos tridimensionais, porém, trouxe novamente uma concepção inédita para o ZX Spectrum. Um feixe de laser deve ser de-

H.A. T. E. (1989) é um shoot 'n up em que uma nave voadora ou um veículo terrestre devem coletar células de plasma. O ponto forte novamente é o gráfico 3D isométrico impecavelmente desenhado e animado.

fletido por paredes, espelhos, refratores e fibras ópticas até destruir todas as esferas presentes na tela. Quando se consegue isto, o acesso ao receptor do laser é liberado e, quando o facho é dirigido a ele, termina-se a fase. O jogador controla somente os ângulos dos espelhos para direcionar a luz. A sobrecarga da fonte de laser deve ser evitada a todo custo, a qual ocorre quando a luz é refletida de volta ou quando atinge uma mina; se ultrapassar o limite, o jogo terminará em uma explosão. Apesar de ter um estilo quebra-cabeças, *Deflektor* traz elementos de tensão, pois o tempo é limitado pela energia disponível. Impressionante também é a excelente música de Ben Daglish na introdução, que tira o máximo da limitada interface de som de 1 bit do Spectrum. A Gremlin chegou a converter este programa para as plataformas de 16 bits Amiga e Atari ST, mas que não chegavam perto da qualidade do original para ZX Spectrum. Novamente, uma produção da Vortex foi aclamada pela crítica e se tornou um imenso sucesso.

Hostile All Terrain Encounter (H. A. T. E.) foi o último programa elaborado por Costa, um excelente *shoot 'n up* que retoma o gráfico 3D isométrico. No início, quando há uma nave sobrevoando um cenário com rolagem de tela em diagonal, o jogo lembra o clássico dos arcades Zaxxon. O objetivo é coletar células de plasmas contidos em dispositivos que devem ser destruídos ao mesmo tempo em que se destroem ou se evitam inimigos e obstáculos. Deve-se possuir ao menos uma célula de plasma no final do percurso para poder jogar a próxima fase, ocasião em que há troca de veículos. Na mudança de uma fase e outra, alterna-se de uma nave voadora para um veículo de combate terrestre ou vice-e-versa. A animação dos sprites e a rolagem do cenário ocorrem de forma bem suave e sem falhas, impecavelmente programada como têm sido as produções da Vortex. Também neste jogo, Ben Daglish produziu uma excelente trilha sonora. Novamente teve bons comentários das revistas especializadas.

Mais recentemente, em 1995, Mark Haigh-Hutchinson elaborou uma compilação de jogos da Vortex destinada à emulação e deixou-a disponível na Internet. Adicionou a esta compilação um texto sobre a história da Vortex (disponível em `http://www.bsa.lu/dl/oc/spectrum/vortex/history.doc`), o qual serviu de base para este artigo da revista Jogos 80. Após sair da Vortex, Mark teve uma carreira prolífica como programador de jogos, sendo conhecido por ter participado da produção de Paperboy, da série Star Wars e da série Metroid. Infelizmente, veio a falecer precocemente em 2008, vítima de câncer. Não foram encontrados registros das atividades atuais de Costa Panayi, porém, ele autorizou o WOS (World of Spectrum) a distribuir suas produções em um e-mail datado de fevereiro de 2010 (`http://www.worldofspectrum.org/showwrap.cgi?permit=individuals/PanayiCosta.pmt`). Não há sinais recentes dos outros ex-integrantes na Internet. Da mesma forma como Mark fez no seu texto, este artigo se encerra declarando: "A Vortex está morta, longa vida para a Vortex".

J80

Equipe da Vortex Software (1986). Da direita para esquerda: Crete Panayi, Luke Andrews e Costa Panayi.

O Console portátil para jogos clássicos!

Eduardo Antônio Raga Luccas

Jogar videogames sem necessitar de uma TV ou monitor sempre foi um desejo dos jogadores e, assim que a tecnologia permitiu, as empresas sempre produziram consoles portáteis, desde o clássico Gameboy da Nintendo até os modernos aparelhos que proliferam hoje em dia.

Por outro lado, para quem gosta dos videogames antigos e não quer ou não pode ter os consoles originais, existem os emuladores, com seus prós e contras, mas amplamente conhecidos pelos entusiastas.

O desejo de muita gente é poder jogar os jogos clássicos dos consoles antigos "por aí", num console portátil, no entanto, a tecnologia da época não permitia a fabricação de, por exemplo, um Atari ou TK90X portátil e com tela colorida. Mas, e se fosse possível juntar os dois assuntos acima citados, consoles portáteis e emuladores, num aparelho que permitisse jogar os clássicos jogos em qualquer lugar? Pois isto existe! É o Dingoo, um aparelho portátil feito especialmente para emulação.

O Dingoo foi desenvolvido pela chinesa Shenzhen Dingoo Digital Co. Ltd., e está sendo vendido oficialmente no Brasil pela veterana Dynacom. O modelo vendido no Brasil é o mais popular, o A320, roda o sistema nativo do Dingoo e vem com os seguintes emuladores já embutidos no sistema: Odyssey, Atari 7800, NES, Super NES, Mega-Drive, Lynx, Gameboy (clássico, color e o advanced), Neo-Geo arcade, Capcom CPS-1 e CPS-2. Existem alguns outros emuladores desenvolvidos ou portados pelos entusiastas, como o de Master System, MAME, dentre outros.

O Dingoo não faz apenas emulação de consoles antigos, ele é bem versátil, além dos jogos emulados, há alguns jogos nativos que vem no sistema, ele reproduz áudio (MP3, WAV e WMV), vídeo [AVI, MPEG, WMV, ASF, Flash (SWF e FLV) e até os "intragáveis" RM e RMVB, o que já é um grande negócio!], sintoniza rádio FM, mostra imagens e até documentos. E tem saída para ligar na TV (vídeo composto). Acaba sendo um "tocador multimídia" bem completo!

Testamos o produto vendido pela Dynacom: ele vem numa caixa com o logotipo da empresa, todas as informações em português, nota-se que não é algo que veio importado, foi produzido aqui no Brasil mesmo. Dentro da caixa vem, além do próprio A320, um carregador, cabo USB (que serve tanto para o carregador como para a conexão do Dingoo ao computador), cabo A/V, para conexão à TV, um fone de ouvido intra-auricular e a documentação em papel.

Um ponto positivo é a qualidade e o esmero na embalagem, vem tudo bem embalado, o Dingoo separado, os outros itens numa caixa à parte, tudo muito bem organizado. E, ao contrário do que se poderia imaginar, o aparelho em si tem um ótimo acabamento, sem "rebarbas" ou defeitos aparentes no plástico, é de ótima qualidade, sem dúvida.

O A320 vem com o firmware já em português, tudo devidamente traduzido, e até o logo da Dynacom no boot. Ele tem alguns jogos "nativos" já instalados e até - curiosamente - algumas ROMs de NES e Gameboy também! Apesar que estas ROMs parecem ser de jogos desenvolvidos por fãs, ou ao menos jogos muito pouco conhecidos, não achamos nada muito interessante ou mesmo algum jogo famoso.

>

À esquerda, tela de "boot" do Dingoo, no sistema nativo; abaixo, a tela do sistema já rodando, com suas várias opções.

Bem, depois de desembalado e carregado, é só plugar ele no computador - ele "monta" como se fosse uma unidade de drive removível, ele aparece automaticamente no desktop do Mac, monta um novo volume no Linux ou um novo drive com nova letra no Windows, dependendo do sistema operacional do seu computador - e copiar as ROMs para dentro dele. O sistema nativo dele detecta a extensão da ROM para acionar o emulador respectivo, por isso, basta "navegar" com o menu, após escolher a opção "Emuladores" e ir até a ROM desejada. Muito prático.

De pontos negativos, podemos citar os alto-falantes, que são pequenos (ficam na parte inferior), o som distorce um pouco em volumes mais altos; a posição do conector do fone de ouvido, fica na lateral direita, ruim pois atrapalha segurar o aparelho e acionar os botões; e o sistema nativo não tem uma opção, via software, de um "Reset", "Reboot" ou "Desligar", para isso temos que lançar mão do botão deslizante da lateral esquerda. E uma grande falta no A320 é algum método de comunicação sem fio, como WiFi ou Bluetooth, seja para sincronizar arquivos, fazer atualizações, ou, principalmente, para poder se conectar com outro A320 de modo a se jogar em dupla (ou trio, quarteto...), penso ser essa a grande falha desse aparelho.

A bateria realmente tem uma duração muito boa, dura bem as 4 horas que afirma durar, jogando.

Os emuladores funcionam, a maioria, muito bem: o de NES é perfeita a emulação, Odyssey e Atari 7800 também, os de arcade (Neo-Geo, Capcom) são bons, mas, nem todos os jogos funcionam 100%, alguns inclusive nem rodam; o de Mega-Drive, ao contrário do que muitos comentam, funciona muito bem, diria que é perfeita a emulação. O que vi muitos reclamarem por aí é de ROMs que não funcionam, mas, isso é porque muitas ROMs de Mega-Drive são distribuídas com a extensão .BIN; basta renomear o arquivo para extensão .SMD que tudo passa a funcionar, testamos várias ROMs assim e tudo funcionou OK.

Mas tem alguns problemas graves em relação aos emuladores: o de SNES não é perfeito, vários jogos dão uma "engasgada", outros aparecem alguns "glitches" na imagem, ou falhas em alguns pontos; faltam emuladores de outros sistemas, e computadores de 8 bits também, como o TK90X (ZX Spectrum), Commodore 64, MSX... e a falha mais grave de todas (na minha opinião, eheh...): não tem emulador do melhor e mais clássico de todos os consoles: o Atari 2600... isso tiraria grandes pontos do Dingoo e até invalidaria ele como console portátil de emulação... Mas, eu coloquei o verbo no futuro do pretérito de propósito, pois, há uma solução para estes problemas: o Dingux!

Dingux

Muitos desenvolvedores da comunidade "open-source" viram no Dingoo uma possibilidade de rodar outro sistema, e também de resolver o problema com a quantidade de emuladores, performance e mesmo outras aplicações ine-

Telas do jogo "Goonies II" do NES, rodando no emulador nativo do Dingoo

xistentes no sistema nativo. Assim, portou-se o sistema operacional Linux para o Dingoo, o qual foi chamado, por razões óbvias, de Dingux!

Devido a certas restrições, só é possível dar "boot" em outro sistema operacional no Dingoo em outro local que não a "memória" interna. Assim, o Dingux tem que ser instalado no cartão Mini-SD, que o Dingoo aceita no conector situado na parte inferior. Não vamos aqui entrar em pormenores da instalação e configuração do Dingux, pois, há farta documentação a respeito na Internet, basta uma rápida pesquisa.

Outras telas dos emuladores do sistema nativo do Dingo, estas do jogo "Darkstalkers ", no emulador de arcades CPS-2 da Capcom.

Com o Dingux instalado, basta ligar o A320 com o botão "Select" apertado, para dar o boot no novo sistema operacional. E, como o Dingux é um port do Linux, fica muito fácil recompilar os emuladores que existem para o Linux, daí existirem muito mais emuladores, e com muito melhor performance! Passamos a ter emulador do Atari 2600 (existem dois diferentes até), o emulador de SNES, baseado no famoso SNES9X, funciona "redondinho" no Dingux, eliminando todos os problemas do emulador nativo do Dingoo, emuladores de computadores de 8 bits, os quais funcionam perfeitamente bem: de TK90X, de MSX, de TK85/CP200 (ZX-81, cujo emulador foi feito por um brasileiro, o Ricardo Leite) e de computadores que não foram vendidos no Brasil, à época, como o Commodore 64, Amstrad CPC, micros da Atari, dentre outros. Além de muitos outros consoles, como o TurboGrafx 16, Intellivision, Colecovision, Master System etc.

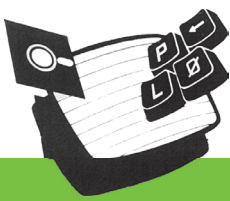
Há versão do MAME para o Dingux, funciona muito bem, embora não com 100% dos jogos, e existe até um "port" de um emulador de Playstation 1, mas que ainda não é muito funcional, pois, a emulação fica lenta demais. E há também versões dos emuladores que existem para o sistema nativo, como de NES e Mega-Drive.

E não é só emuladores a mais que o Dingux traz de vantagens, ele tem outros aplicativos, como "players" diversos, um leitor de arquivos .PDF, opções de desligar e reniciar via software, opções para se fazer "overclock" no processador do Dingoo (útil se algum emulador ficar meio lento, mas, pode ser um pouco perigoso, faça por sua conta e risco!) e até um terminal para linha de comando, como no Linux, para os mais "hardcores"!

A grande falha, segundo a maioria, do Dingux é um método fácil para se ativar a saída para TV, não há opção padrão para isso, o que tem são alguns scripts via linha de comando, mas a coisa fica complicada para quem não está acostumado a mexer com o Linux ou os seus "shell scripts".

De qualquer modo, o Dingux é um excelente adendo ao Dingoo e se

>

À esquerda e acima, telas de "boot" do Dingux, o "Linux" do Dingoo! E à direita, o menu de seleção, logo após o "boot" do sistema.

Telas de jogos rodando nos emuladores do Dingux: à esquerda, "Enduro", no emulador do Atari; no centro, o jogo "Rainbow Islands", do TK90X (ZX Spectrum) e à direita, o "Street Fighter II Turbo", no emulador de SNES.

você comprou o console, e gostou dele, instalar o Dingux é algo "obrigatório", para poder usufruir de muito mais que o aparelhinho pode dar.

Enfim, independentemente se sistema nativo ou Dingux, o Dingoo é um "brinquedinho" muito bacaninha! Na realidade, existem outros aparelhos especializados nisto, como o GP2X, e mesmo os consoles portáteis modernos tem emuladores portados para rodar neles. Mas o Dingoo é um dos mais conhecidos, tem muita informação e emuladores criados e está sendo fabricado no Brasil (pelo menos estava... veja comentários no quadro), nos últimos meses tem baixado drasticamente de preços sendo que é uma ótima oportunidade! Como dissemos, embora existam opções até melhores, com essa baixa de preços, o Dingoo tem uma relação custo-benefício imbatível!

Claro que os emuladores não substituem o prazer de jogar nos consoles "reais", esta nem é a proposta do Dingoo, entretanto, poder jogar os jogos clássicos, de vários sistemas, enquanto se está no Metrô ou ônibus, ou na fila do banco, e de quebra poder também ouvir suas musiquinhas ou assistir seus episódios da sua série preferida enquanto viaja, é algo que não deixa de ser muito interessante e divertido!

J80

Na Internet:

`http://www.dingoo.hk/en_main.asp`
Página oficial do Dingoo, em inglês.

`http://www.dingux.com`
Página oficial do Dingux, em inglês.

`http://www.dingoobr.com`
Página brasileira sobre o Dingoo, muito boa, com lançamentos, dicas de instalação, etc.

`http://www.dingoo-digital.com`
Página não-oficial do Dingoo, com muita informação: dicas, downloads, guias, modificações etc.

O rolo da Dynacom!

A Dynacom, que tem autorização da Shenzhen para fabricar e comercializar o Dingoo no Brasil, licenciou a empresa Ceder Eletrônica da Amazônia para fabricar o aparelho, na Zona Franca de Manaus, e comercializar com a marca Dynacom. Entretanto, de acordo com o informado por vários jornais na Internet, desde fevereiro de 2011 a Dynacom revogou a licença da Ceder, alegando problemas constantes de baixa qualidade dos produtos (a Ceder perdeu a qualificação ISO-9001) e até, segundo várias fontes de notícias na Internet, indícios de improbidade administrativa e financeira por parte da Ceder. Além disso, a Dynacom afirmou que todos es revendedores e a rede de assistência técnica não estão mais autorizados a comercializar e/ou reparar os produtos de fabricação da Ceder após a data da revogação.

Aliado a isto, há rumores, desde o ano passado (2010), mas que ficaram mais fortes agora em abril/2011, de que a Dynacom está indo à falência. De fato, o site oficial da Dynacom não mais responde por acessos, os emails de comunicação da empresa estão todos voltando e o site de vendas deles, a Dynashop, embora ainda esteja no ar, está, misteriosamente, com todos os produtos com status de "esgotado". Não há informações mais consistentes, até o momento, sobre isto, porém, tudo leva a crer que os boatos sejam mesmo reais.

Provavelmente devido a estes fatos, está havendo uma "desova" de produtos da Dynacom/Ceder, como o Dingoo e o Cybergame (outro console de emulação, mas este não é portátil), com preços muito bons: o Dingoo, por exemplo, que chegou a ser vendido no lançamento por mais de R$ 400,00, está sendo vendido por valores em torno de R$ 100,00 nos diversos sites de vendas pela Internet.

Desta feita, fique atento ao comprar o aparelho, aproveitando o baixo preço, pode haver algum problema caso precise de assistência técnica ou outros serviços por parte do fabricante. Em que pese o fato de estarmos devidamente protegidos, juridicamente, pelo Código do Consumidor, independentemente de qualquer imbróglio dos fabricantes, fazer valer estes direitos pode dar alguma "dor de cabeça" ao consumidor. Por isto, esteja ciente do que está acontecendo nos bastidores e pese os prós e contras antes de adquirir o produto.

ENTREVISTA: Joseph Maghrabi

Equipe Jogos 80

Ele fabricava cartuchos para Atari quando a Polyvox ainda engatinhava com o Atari 2600 no Brasil. Seus produtos, além de sortidos, tinham acabamento de primeira e eram facilmente encontrados nas lojas e nas locadoras. Foi também o criador das famosas "série ouro" e "série prata". Falamos do senhor Joseph Maghrabi, ex-dono do Canal 3, uma das primeiras locadoras (se não a primeira!) de São Paulo e o primeiro fabricante nacional de cartuchos para o Atari.
A Jogos 80, após anos, conseguiu bater um papo rápido - e muito informativo! - com ele!

***Jogos 80**: Em primeiro lugar, gostaríamos de saber como o Canal 3 começou e o que era comercializado inicialmente. Por que a escolha do nome?*

Joseph Maghrabi: Antes de criar o Canal 3, fundei uma firma, a Atari Eletrônica Ltda. Ela tratava da importação de peças e de acessórios do console Atari. A gente importava o circuito impresso e os joysticks, mandávamos confeccionar o gabinete plástico, a caixa e a papelada (manuais, garantia etc.), montávamos os aparelhos e os vendíamos aos magazines acompanhados, cada qual, de um cartucho. Vendíamos muito. Fundei, então, o Canal 3, que era uma locadora (a primeira, por sinal!) e também contava com assistência técnica para Atari e fabricação de cartuchos. O nome Canal 3, óbvio, era porque tanto os videocassetes quanto os videogames eram transmitidos no canal 3 dos televisores.

***J80**: Já que o senhor tocou no assunto, como começou a produção de cartuchos? Cremos que o Canal 3 foi um dos pioneiros, correto?*

JM: Exatamente. Depois de começarmos a vender os consoles, os compradores começaram a pedir mais jogos, que só poderiam ser importados dos Estados Unidos e que custavam, em média, 25 dólares cada. Tive a idéia de fabricar os cartuchos propriamente ditos, pois achei que seriam um filão interessante. Seguramente, fomos os pioneiros na fabricação de cartuchos nacionais para Atari.

***J80**: Aliás, aqui cabe um comentário: a qualidade dos cartuchos Canal 3 era ótima, as placas tinham contatos banhados em ouro, o plástico do cartucho era de boa qualidade, as travas tinham molas, enfim, ítens que muitos dos cartuchos importados não tinham. Vocês fabricavam tudo ou algo era terceirizado?*

JM: A verdade é que, a partir de um cartucho importado, eu redesenhei meu produto, substituindo os pontos falhos do original. Sempre fui adepto de esmero nas minhas coisas. E, não, nada era terceirizado, fabricávamos tudo no Canal 3.

***J80**: O senhor se sentiu intimidado, de alguma forma, quando o Atari "oficial" da Polyvox foi*

lançado em outubro de 1983? Como a história demonstrou, a Polyvox tinha uma forte política de marketing contra os cartuchos que não eram dela, os ditos cartuchos "clones", e chegaram a distribuir panfletos, em pontos de venda, difamando a qualidade dos produtos de terceiros.

JM: Absolutamente, não. Inclusive, à época em que o Atari Polyvox seria lançado, fui procurado por eles, pois queriam saber se poderiam comercializar o Atari, uma vez que a marca - Atari - estava registrada por mim em marcas e patentes do INPI. Além disso, a Atari Eletrônica Ltda. estava devidamente registrada na Jucesp (junta comercial de São Paulo). Creio que eles temiam uma ação judicial de minha parte. Informei-lhes, então, que eu não tinha interesse na fabricação do console. Combinou-se que fabricariam o hardware, e eu, o software. Já tinha mais de oitenta títulos de jogos e a Polyvox tinha cinco ou seis.

...depois de começarmos a vender os consoles, os compradores começaram a pedir mais jogos, que só poderiam ser importados (...) Tive, então, a idéia de fabricar os cartuchos propriamente ditos...

***J80**: Sabemos que o Canal 3 tinha outras atividades além de videogames, tais como locação de fitas de vídeo. Certo? Como era o faturamento de vocês em relação ao que ofereciam?*

JM: O Canal 3 foi a primeira locadora do Brasil. Começamos como Associação Canal 3 Vídeo Clube. Dois anos depois, além de locadora, passou também a produtora de vídeo, tendo lançado alguns filmes em videocassete. A divisão do faturamento era mais ou menos assim: Atari com 50%, locadora com 30% e assistência técnica com 20%.

***J80**: Quando o Canal 3 parou de fabricar os cartuchos? Quando, para vocês, o Atari começou a "morrer"?*

JM: Infelizmente, não sei informar datas específicas, faz muito tempo, mas o motivo real de nossa parada foi a "prostituição" do mercado de cartuchos. Enquanto o Canal 3 fabricava cartuchos etiquetados, com desenhos alusivos aos jogos e com manuais de instrução, embalados em caixas especialmente feitas (em quadricromia), nasceram vários concorrentes que copiavam nossos produtos sem o devido esmero e ofeceriam tudo muito mais barato.

***J80**: Por que, ao menos inicialmente, o Canal 3 utilizou a marca "Intellivision" nos cartuchos?*

JM: Intellivision era uma marca de minha propriedade e também registrada, bem como Activision e outras. Eis o motivo.

***J80**: A Digimed (Sharp), fabricante do videogame, procurou o senhor?*

JM: Não, eles não me procuraram, simplesmente passaram a usar minha marca. Mandei meu advogado procurá-los. Ficaram "cozinhando o galo", dizendo que acertariam comigo. De repente, então, disseram que não tinham interesse na marca e que iriam suspender a comercialização do produto.

***J80**: Existia alguma política específica para o lançamento dos jogos? O senhor se baseava em alguma publicação americana para saber quais vendiam mais? Jogava tam-*

>

Fotos de alguns cartuchos da Canal 3: rótulos bem feitinhos e coloridos

bém, tinha algum cartucho favorito?

JM: Não, não existia política alguma, só procurávamos estar sempre em dia com as novidades, os jogos mais "difíceis" de se achar, e ter muita variedade. Não me baseava em publicações, pois o gosto do brasileiro é, sem dúvida, diferente do americano. Eu jogava pouco, o fazia principalmente quando estava no controle de qualidade. Meus cartuchos favoritos eram os primeiros: "Pac-Man" e "Donkey Kong".

***J80**: Os cartuchos Canal 3, na maioria das vezes, tinham as inscrições na tela alteradas para ou "Canal 3" ou "Intellivision". Na época, evidentemente, não havia Internet e os recursos eram parcos. Como conseguiam descobrir a forma de alterar os nomes? Por que as alterações?*

JM: Mudávamos para enfatizar a marca Canal 3. Procurávamos descaracterizar os programas, em relação aos direitos autorais, com as mudanças citadas. Como descobrimos? Quem descobriu foi o meu "en-Gênio-eiro", um engenheiro muitíssimo bom que trabalhava com a gente.

***J80**: Os jogos de Atari, inicialmente, tinham pouca memória, 4 Kbytes, e eram mais simples. Posteriormente, começaram a aparecer jogos com mais memória, 8 Kb (ou mais), e circuitos mais complexos. Havia uma propaganda do Canal 3 que dizia: "...e agora os lançamentos da Série Ouro" - justamente composta dos jogos "maiores". Como conseguiram descobrir o mecanismo de funcionamento desses jogos mais complexos (que operavam com um sistema conhecido como bank-switching) para poder fabricá-los? Achamos que o Canal 3 foi o primeiro fabricante a "inaugurar" essa terminologia das séries ouro e prata. Procede?*

JM: Bem, novamente, precisamos de apenas um ótimo engenheiro e de um computador, à época, de última geração. Cheguei a fabricar cartuchos com 256 Kb de memória! Em relação às séries, os termos série ouro e série prata foram, sem dúvida alguma, por mim cunhados.

***J80**: Entendemos que estes jogos mais sofisticados tinham os circuitos mais complexos e, portanto, deviam custar mais caro. Essa "divisão" foi uma necessidade de cobrar um preço diferenciado ao mesmo tempo em que se poderia manter o custo da série prata menor?*

JM: Exatamente.

***J80**: Os rótulos dos cartuchos Canal 3 eram muito interessantes. Havia algum departamento específico que "bolava" os desenhos ou algo do gênero? Outra coisa: vocês nunca lançaram cartuchos para outros sistemas presentes no Brasil, como o Odyssey, o próprio Intellivision e o Colecovision? Por que?*

JM: Não, eu mesmo bolava a arte e uma tipografia confeccionava. Nunca fabricamos cartuchos para outros consoles porque não valia o investimento. Esses videogames nasceram e morreram em pouco tempo.

>

ESTA NOITE NÃO ASSISTA TELEVISÃO! JOGUE NELA!

Canal 3 Video Clube Ltda. R. da Consolação, 3557
Fones: 852-6221/883-3447/280-6814 Cep. 01416 — S. Paulo — SP.

Diversas das propagandas impressas da Canal 3, veiculadas em revistas especializadas da época, sempre de página inteira.

Fotos, da época, do sr. Joseph Maghrabi: acima, junto ao acervo de fitas VHS da locadora; a direita, no video-clube.

***J80**: Vocês fabricavam acessórios, controles etc. para o Atari também? O Canal 3 vendia diretamente ao consumidor ou vendia apenas para os grandes magazines, revendedores em geral?*

JM: Não, somente fabricamos a fonte de alimentação além dos cartuchos, nada mais. Vendíamos os produtos diretamente e também para os magazines.

***J80**: O Canal 3 ficava na Rua da Consolação, 3557, certo? A Jogos 80, em uma das edições anteriores, visitou o local e lá descobriu um enorme hotel, não existe mais a casa. O imóvel era do senhor?*

JM: Sim, era lá mesmo. Não, não, o prédio era alugado.

***J80**: Em relação a um dos periféricos mais queridos dos fãs, e ao mesmo tempo mais "misteriosos" e relativamente raros, o Supercharger: De onde surgiu a idéia de produzi-lo? Teve boa vendagem?*

JM: Adquiri um nos Estados Unidos e resolvi produzi-lo no Brasil. Nosso pessoal estudou o original e fez as adaptações - de hardware e software - necessárias. Acabou não tendo boa aceitação e não ficou muito tempo no mercado.

***J80**: Em relação aos jogos, todos os títulos que existiam em cartucho foram lançados em fita cassete? Como era feita a duplicação?*

JM: Sim, todos. Não me lembro de mais detalhes, infelizmente, mas o processo todo era feito no Canal 3 mesmo.

***J80**: O que pensa da existência de um mercado ativo de colecionadores de games antigos? E mais, o que sente ao saber que os cartuchos do Canal 3 são muito procurados por colecionadores?*

JM: Não sabia, sinto-me lisonjeado. Não tinha realmente idéia.

J80

À direita, caixas dos cartuchos da Canal 3; à esquerda, detalhe do verso da caixa, com instruções em português e o endereço da empresa.

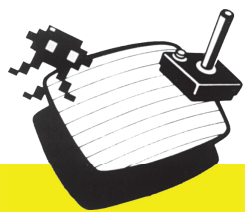
Lançamento: Livro "1983 - o ano dos videogames no Brasil

Everton Gomes

Como você acha que daqui a 50 anos vão analisar a nossa sociedade? Nossa maneira de ser, de viver? Situações que hoje parecem perfeitamente normais, mas que dentro de algum tempo parecerão pitorescas e até sem sentido?

Neste tipo de análise, existem dois tipos de narrativas: A primeira é aquela em que o autor relata o passado, a partir da perspectiva mais atual, aplicando inclusive os valores morais do "agora". Essa abordagem, embora encampada por vários autores, falha em visualizar adequadamente o "momento" que relata, e, muitas vezes, se perde dentro da própria perspectiva filosófica do narrador.

O outro tipo de relato é aquele que de maneira direta, o narrador expõe o momento, suas nuances, e, pela própria narrativa, permite ao leitor que chegue às suas conclusões. Este tipo de narrativa, para ter sucesso, depende em grande parte do estilo literário do escritor, e da habilidade do mesmo em transmitir sua mensagem.

Neste aspecto, digno de nota é o livro "*1983: O ano dos videogames no Brasil*". O autor, Marcus Chiado, entusiasta e grande conhecedor do assunto, de modo muito feliz, permite ao leitor que faça uma imersão no período de inserção dos videogames, ou "videojogos", como alguns à época se referiam àquele novo segmento eletrônico. Ele, de modo bem detalhado, porém com uma narrativa muito dinâmica, transcorre pela reação da sociedade, empresários e aceitação popular.

O livro prima por ser bem embasado, repleto de referências bibliográficas. É ricamente ilustrado, e enfaticamente embasado nos produtos nacionais, em um nível raramente visto em um trabalho do gênero. Chiado não se contentou somente em fazer um simples garimpo de dados publicados. É fascinante ver os relatos de alguns pioneiros que o autor entrevistou, como Ralph Baer, idealizador do Odyssey, ou empresários da época. E como o trabalho de um verdadeiro garimpeiro, encontramos algumas pérolas que são instrutivas aos mais novos, e que remetem a ótimas lembranças aos mais velhos.

Se há alguma observação a ser feita sobre este trabalho, é que o mesmo deixe aquela vontade latente de continuar lendo sobre a história dos videogames, e o seu impacto na sociedade brasileira.

1983: O ano dos videogames no Brasil – é leitura obrigatória a todos aqueles que tenham interesse em entender os primeiros movimentos da moderna indústria de eletrônicos no país, ou que tenham o interesse saudosista de relembrar o frenesi de uma novidade tecnológica tão impactante em nosso país, que afetou as mais diversas classes sociais, como o videogame.

J80

Para adquirir o livro ou obter mais informações sobre a publicação, escreva diretamente para o autor, neste email:
euquero1983@gmail.com

REALSPORTS VOLLEYBALL ♟♟♟♟

Atari para Atari 2600 e compatíveis
Gráficos/Som: 7
Ação/Controles: 9

Eduardo Antônio Raga Luccas

Jogos de esporte nunca foram o forte do Atari, talvez porque simulações mais "realistas" requeiram uma capacidade de processamento maior, ou gráficos melhores; e o sistema contemporâneo do Atari consagrado por simulações esportivas era o Intellivision. Entretanto, como era costume, o Atari sempre tem (boas) surpresas, os programadores muitas vezes superaravam a eles próprios e a capacidade da máquina. A Atari inclusive resolveu "investir" na área de jogos esportivos com a série "RealSports" e alguns dos cartuchos saíram realmente muito bons. Um deles é o RealSports Volleyball, o qual, apesar de ser o único de 4Kb da série, é um dos melhores!

O cartucho foi lançado aqui no Brasil, oficialmente, pela Polyvox, com o nome original (RealSports Volleyball) acrescido da tradução "Vôlei". Mas talvez se tornou mais conhecido pelas versões produzidas pelos fabricantes brasileiros de cartuchos compatíveis, que chamavam simplesmente de "Vôlei" ou "Volleyball".

O jogo, apesar do nome referenciar o tradicional vôlei de quadra, na verdade é mais um "vôlei de praia", pois, são dois jogadores para cada lado, além de o jogo, claramente, ser ambientado realmente na praia: há o mar ao fundo, o sol e até o barulho do vento!

A levar em conta essas aparentes limitações, e, à primeira vista, parecer um jogo meio "chato", essa impressão se desfará ao começar a jogar: a jogabilidade do RealSports Volleyball é excelente, o jogo é rápido, "fluído" e muito gostoso de jogar! Guardadas, claro, as proporções, devido as limitações do hardware e o tamanho do jogo (4Kb), impressiona a riqueza de detalhes e de jogadas: além do esperado lançamento da bola para o outro lado, você pode lançar a bola para o companheiro, até três toques na bola antes de mandar para o outro lado, variados ângulos de rebatida, sombra da bola no campo de jogo e até um por-do-sol!

Únicos pontos "negativos" do jogo, por assim dizer, é o fato de não existir a "bola na rede", ela sempre passa para o outro lado, e as regras do jogo: ele obedece as regras antigas do voleibol, onde cada tempo termina com 15 pontos e existe a "vantagem". Não que isso desqualifique o jogo, até soa bastante "saudosista", mas é diferente das regras atuais, e pode soar estranho para o pessoal mais novo, que não se lembra quando o vôlei era disputado com o esquema de "vantagem".

RealSports Volleyball tem 4 variações, para 1 ou 2 jogadores, simultâneos. As chaves de dificuldade determinam a velocidade de deslocamento dos jogadores: em "A" eles ficam mais lentos, e em "B", mais rápidos.

Algumas dicas para o jogo: cada jogador cobre metade da quadra (superior/inferior), assim, acostume-se, dependendo de onde a bola for, com qual jogador irá recepcioná-la, para que não se perca tempo tentando posicionar o jogador errado. E por falar na bola, a melhor maneira de acompanhar onde a bola vai cair, para poder recebê-la, é acompanhar a sua sombra na areia da praia: vá acompanhando a bola e já posicionando o jogador adequado, "acompanhando" o movimento dela. Único detalhe é que a sombra da bola somente aparece enquanto o sol está no alto, após o

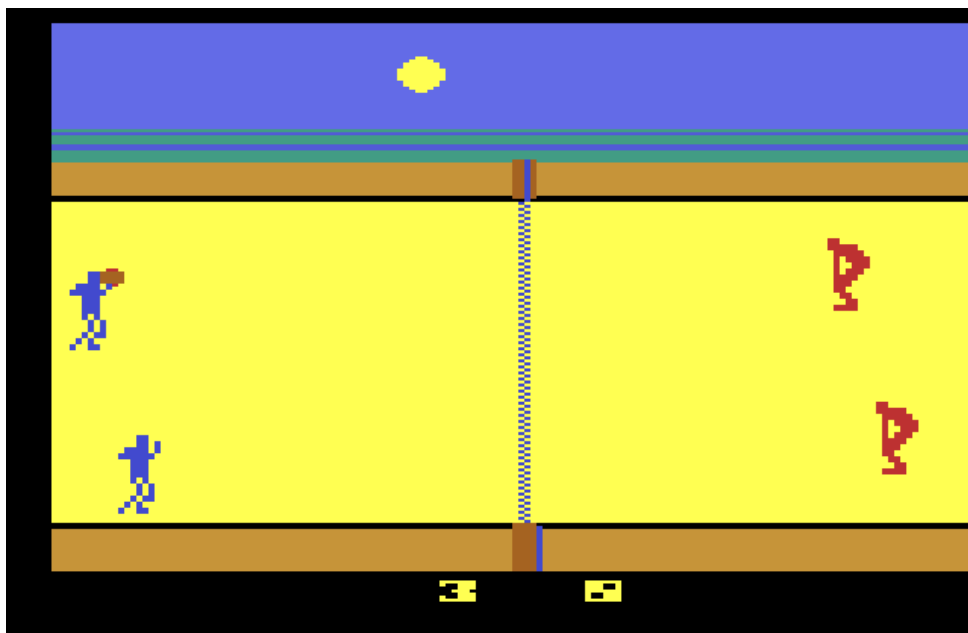
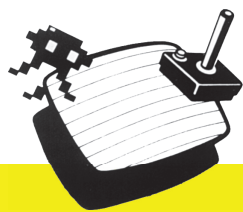
>

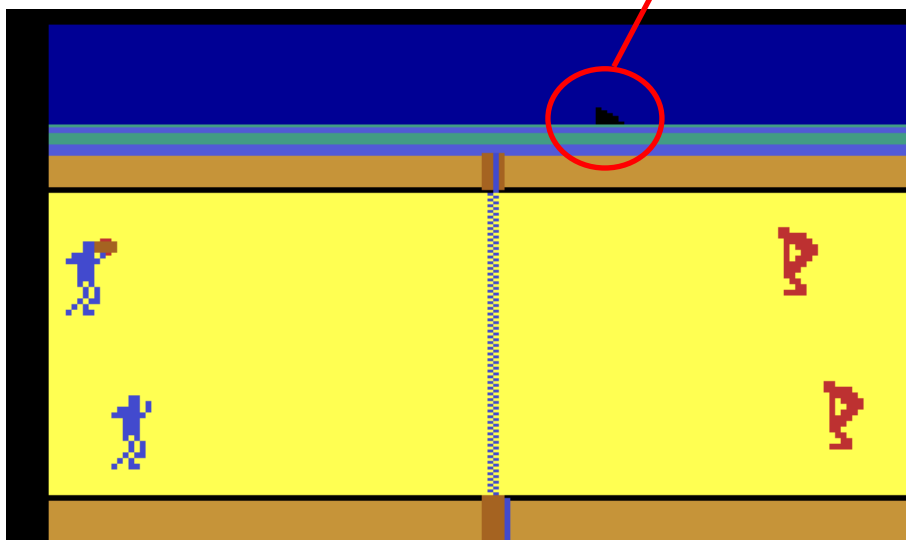
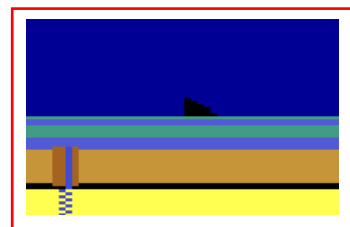
por-do-sol não mais teremos a sombra para nos auxiliar, o que pode ser um complicador.

Durante o jogo pode ser interessante também não transpassar imediatamente a bola para o outro lado, e sim, passar primeiro para o outro jogador para depois mandar a bola à quadra adversária. Para tal, basta recepcionar a bola sem apertar o botão. Mas fique atento para posicionar o jogador e não perder a jogada.

Cuidado com os rebotes muito perto da rede: ainda que não exista a possibilidade de "falta" pela bola "parar" na rede, ou passar por baixo dela, uma rebatida próxima a rede, muito forte, pode fazer com a que a bola vá longe e caia do lado de fora, ao fundo, da quadra adversário, fazendo você perder a jogada.

De resto é questão de se acostumar com a "mecânica" do jogo, que é bem interessante e muito bom de se jogar. Disputar as partidas em dupla simultânea é diversão garantida!

Por fim, um detalhe muito interessante do RealSports Volleyball, que até se transformou em "história" ou "lenda" aqui no Brasil: a medida em que se disputa a partida, o sol vai se pondo, e, chega uma hora em que ele se põe totalmente; após o pôr-do-sol, aparece se deslocando, da esquerda para a direta, ao fundo, que seria lá no "fundo do mar", um objeto (veja detalhe na foto da tela), o qual pode ser a vela de um barco, mas, que por aqui a "molecada" da época dizia que era um tubarão nadando pelo mar! No fim, era mesmo verdade: em entrevista para o site Digitpress (`http://www.digitpress.com/library/interviews/interview_bob_polaro.html`), Bob Polaro, programador do jogo, confirmou que isso é mesmo um tubarão, e é um "easter egg" que ele programou no jogo. Muito legal! Ah, para reproduzir a "passagem do tubarão", basta iniciar o jogo, com o "Game Reset", faça uma jogada e depois, quando estiver com a bola, simplesmente pare de jogar e aguarde o pôr-do-sol para, logo em seguida, ver o tubarão nadando no mar! Detalhe que só coroa o ótimo jogo que é RealSports Volleyball.

J80

Abaixo, tela do RealSports Volleyball, após o por-do-sol e com o "tubarão" percorrendo a tela, ao "fundo do mar". No detalhe, o desenho ampliado do "tubarão"

PEGASUS AND THE PHANTOM RIDERS ♟♟♟♟

Spectral Associates para TRS-80 Color Computer
Gráficos/Som: 9
Ação/Controles: 8

Marcelo Junio Teixeira

A plataforma TRS-80 Color Computer (ou TRS Color, como chamava a seção da extinta Micro Sistemas, ou ainda CoCo pelos fãs norte-americanos) é muito bem servida de jogos estilo arcade, apesar dos joysticks analógicos originais serem sofríveis para esse tipo de jogo: não têm empunhadura adequada nem a centralização automática do bastão para os "momentos de tensão" a que eram submetidos pelos jogadores.

Um aspecto interessante dos títulos dessa plataforma são os clones de jogos famosos, talvez para fugir do pagamento de licenças: "Sailor Man", por exemplo, é o conhecido Popeye, com todas as características do personagem presentes exceto o nome.

Pegasus and The Phantom Riders, no entanto, foge a essa regra sendo um Joust com outra roupagem, bem mais interessante. Diferente do original, a inspiração para a história foi a mitologia grega: Pegasus, o cavalo branco alado, vive em uma ilha tranqüila e verdejante. Subitamente, de uma montanha rochosa localizada em uma ilha próxima (a Ilha Fantasma), ouvem-se enormes estrondos, de forma ritimada. O som é tão intenso que o mar e a ilha de Pegasus estremecem a cada pulso. Tão inesperadamente como começaram, os estrondos cessam; surgem então, de uma caverna no topo da montanha, os terríveis Phantom Riders, montados em cavalos diabólicos. Sua missão é ajudar Pegasus a destruir o máximo possível de Phantom Riders.

Há três fases distintas no jogo, cada uma dividida em waves (ondas): a primeira, "Discovery", mostra os Phantom Riders surgindo da ilha, num efeito tridimensional excelente, considerando-se as limitações da plataforma. Para matar os oponentes deve-se tocá-los "por cima",

ou seja, em altura superior a eles. Quando atingidos, os restos dos inimigos se transformam em uma cruz no solo que deve ser capturada andando por cima dela, caso contrário ela se transformará em uma planta carnívora que o matará se a tocar e após algum tempo o inimigo renascerá para continuar a batalha.

Na fase 2, "Outer Defenses", há uma aproximação da Ilha Fantasma e sobram apenas duas plataformas laterais, ficando mais parecido com o clássico Joust.

A fase 3, "Home Base", traz todos os elementos do jogo simultaneamente: além dos cavaleiros inimigos há uma serpente marinha que exala bolas de fogo mortais e três tubarões que nadam em círculo, ilustrando que as águas próximas à Ilha Fantasma não são nada propícias ao mergulho.

Pegasus tem 5 vidas de início (uma em uso e 4 no contador), e ganha-se uma vida extra a cada 10 mil pontos.

A onda bônus, "The lagoon", surge entre ondas normais da fase 3 e permite que se acumule 3.000 pontos caso consiga sobreviver até o final da onda, além dos pontos por matar os

›

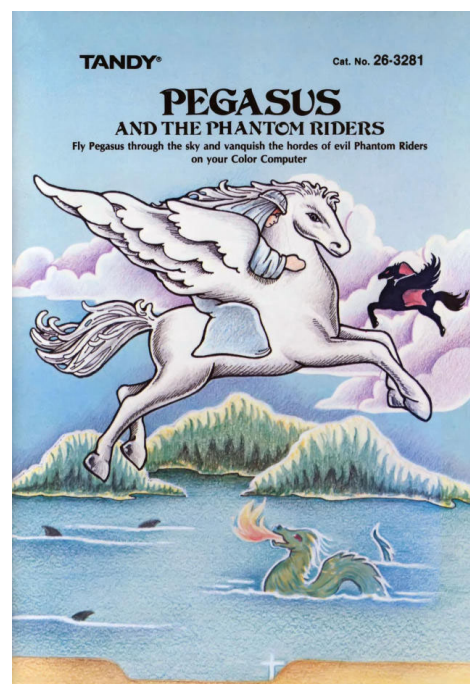
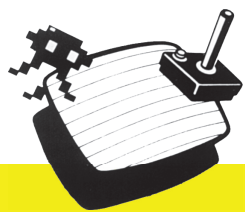
cavaleiros que aparecerem; diferente das ondas normais, morrer nesta fase não causa perda de vidas no contador oficial.

O jogo tem muitos detalhes que merecem destaque, como a animação do Pegasus quando muda de direção (pode-se ver o giro do corpo e asas do cavalo), o movimento suave do bater das asas dos cavalos, a serpente marinha que levanta a cabeça para lançar fogo no ar, a aproximação dos cavaleiros vindos da ilha vizinha... Uma ressalva é o som, mínimo, limitando-se ao básico de matar/morrer/capturar cruz/serpente soltando fogo. Poderia ter uma sonorização mais criativa.

No geral, é um jogo muito bem acabado, e com justiça pede uma configuração razoável do Color: 64K de memória, unidade de disco e, opcionalmente, o Sound/Speech Cartridge, pena que é subutilizado, apenas três ou quatro falas no início do jogo ("one or two players?", caso escolha 2 jogadores: "Duel or Cooperate mode?" e finalmente "Get ready" ou "Good luck") e uma sutil diferença na intensidade dos sons, com o SSC eles ficam mais "cheios", sem o cartucho soam mais "metálicos" e fracos.

Há dois pontos a considerar, de forma geral: As duas primeiras fases são rápidas, com poucas ondas a superar para chegar à fase 3. O outro ponto, uma "frustração", se podemos dizer dessa forma, é que o jogo não tem final definido: fica indefinidamente na fase 3, onda após onda, com esporádicas ondas bônus, sem chegar a uma conclusão, exatamente como no Joust.

Acredito que os autores não deveriam ter se prendido tanto ao original neste aspecto, e poderiam ter feito um jogo como o Conan do Apple II, que mistura ação, aventura e conclusão em um único enredo. Seria bem mais interessante se pudéssemos chegar de fato à Ilha Fantasma, descobrir a origem dos Phantom Riders e vencer seu líder (tal como se vê no jogo Conan, que ao destruir Volta termina o jogo). Talvez ainda possamos ver isso em um homebrew, algum dia.

J80

Capa da caixa do jogo

ROBOT TANK

Activision para Atari 2600
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 9

Renato Reis Silva

Tragédia nas trincheiras, um exército de sofisticados tanques estão atacando o seu país! E somente você, controlando um tanque remoto, pode detê-los. Esta é a sua missão neste jogo criado há quase 30 anos para o console ATARI 2600.

Criado pela empresa americana ACTIVISION no remoto ano de 1983, esse foi um dos cartuchos mais sofisticados desenvolvido para o nosso querido ATARI. Chegou ao Brasil pelas mão da "oficial" POLYVOX. Trata-se de um jogo estilo arcade em primeira pessoa, como é muito comum hoje em diversos consoles.

O jogo tem ações bastante simples. Com o movimento para frente e para trás do joystick, o tanque avança ou recua. E para os lados, não só o visor se move como também os tiros, que são direcionais (ou teleguiados). Para disparar o canhão basta pressionar o botão.

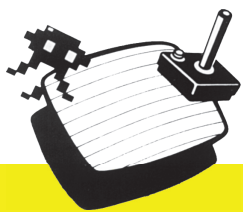
Um detalhe que torna o jogo bastante interessante é o fato dele correr por 24 horas, com alterações no visor mostrando os dias e noites. Outra variável do jogo é o clima, alternando cenários com sol, chuva, neve, neblina e tempestades. Além da alteração visual, essas situações tornam a jogabilidade mais difícil. Por esse aspecto o jogo acaba tendo característica semelhante ao ENDURO, outro jogo produzido pela ACTIVISION para o ATARI, e que fez muito sucesso aqui no Brasil.

No jogo, logo abaixo do visor do tanque, aparece um painel com quatro marcadores de instrumentos, com quatro letras. Cada um apresenta um significado para o jogador, monitorando dados vitais do equipamento, que podem ser inutilizados quanto o tanque é atingido parcialmente pelo inimigo (um tiro de "raspão"). Quando um desses elementos é destruído, o jogo segue, mas cria dificuldades para o jogador. Eles não podem ser recuperados nesse tanque. Somente quando o tanque for trocado por um novo (isso ocorre quando o antigo é atingido), é que as funções monitoradas voltarão a funcionar.

São eles:

• **R**: *Radar*, que marca a posição do tanque inimigo (visto na parte central do painel). Quando atingido, a única orientação do jogador é o visor.
• **V**: *Vídeo* (acima do painel). Quando atingido , o jogador perde a visão do campo inimigo.
• **C**: *Canhões*. Quando atingido, o tanque perde a confiabilidade dos tiros, sendo que os mesmos podem falhar ou não disparar.
• **T**: *Tração*. Quando atingida, o tanque perde mobilidade sendo que na neve ele pode chegar a ficar totalmente parado.

O objetivo do jogo é muito simples: destruir a maior quantida-

>

de de tanques inimigos possível ! No início o jogador possui quatro tanques, o que está em atividade, e três de reserva. Estes aparecem no canto inferior direito da tela. A cada esquadrão de 12 tanques inimigos destruídos você recebe mais um tanque reserva. No alto da tela existe um marcador de tempo, que serve apenas para orientação em relação ao dia ou noite. Os tanques destruídos aparecem na parte superior da tela, e são eles que contam como pontos. A cada esquadrão destruido (12 tanques) aparece um quadrinho com o número 12 dentro, sendo a contagem reiniciada. O máximo de tanques que pode ser destruído é de 144 (12 esquadrões).

DICAS:

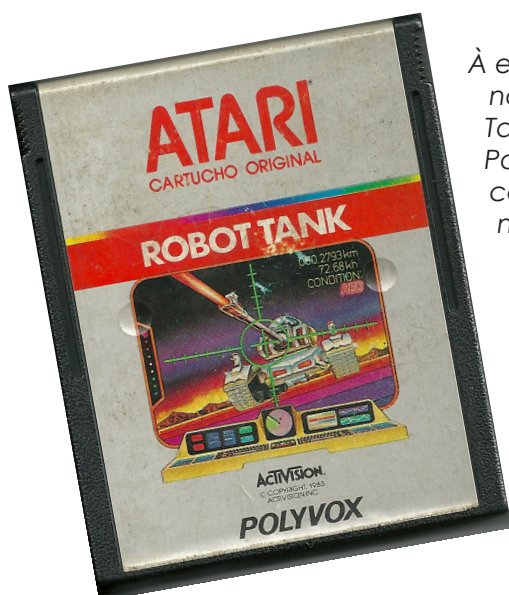
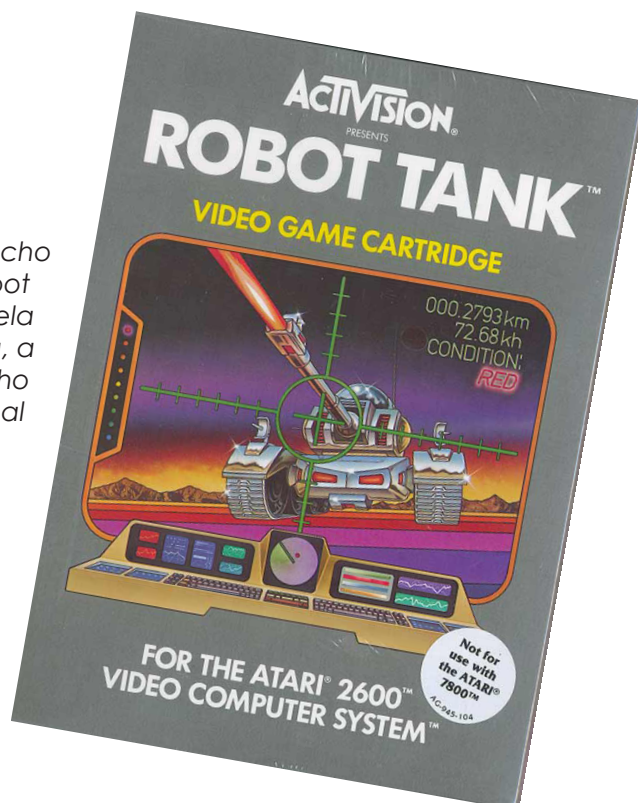
Quando estiver procurando os tanques estrangeiros, evite aproximar-se demais , pois quanto mais perto, mais difícil de desviar dos tiros inimigos.

Falando em tiros inimigos , é possível anulá-los se atirar na direção deles, evitando a destruição do seu tanque.

Use bastante o radar, ele é um instrumento importantíssimo e muito útil, principalmente a noite e sob fogo cerrado, quando os tanques inimigos não são visíveis. Pratique o uso do radar disparando quando o ponto indicador do inimigo estiver na sua frente bem ao centro. Quando o Robot tank adversário estiver atrás de você (vistos na metade inferior do radar), eles não podem te atingir, dando tempo para se proteger e se planejar.

Mantenha sempre uma varredura lateral do seu tanque, pois assim você reduz o tempo que fica de frente para os inimigos, evitando ser destruído.

Bom divertimento!!!!

J80

À esquerda, cartucho nacional do Robot Tank, lançado pela Polyvox; à direita, a caixa do cartucho na versão original da Activision.

RECCA SUMMER CARNIVAL'92

Naxat Software para NES
Gráficos/Som: 9
Ação/Controles: 8

Luis Filipe Mariante Gracioli

Em termos de "shmups" ("jogos de nave"), o velho e bom NES não passa de uma lástima. Existe um punhado de jogos razoáveis que foram portados para praticamente todas as plataformas como Salamander, Zanac, Xevious, Gradius, mais uma montanha de "shmups" terrivelmente ruins que não valem à pena serem citados. Os "shmups" chegaram com força no fim da vida do NES e nem o Super Nintendo conseguiu ter uma quantidade boa de grandes títulos , com exceção feita a Axelay, Gradius 3 e os R-Types. Fora estes que foram citados, a Grande N ficou devendo aos fãs uma boa biblioteca dos nossos amados "jogos de navinha" por duas gerações. Há quem não tenha sentido falta e há quem (como eu) tenha migrado para o Mega Drive e o PC Engine em busca do que jogar.

Porém, já no fim da vida do NES, em 1992, a Naxat Software lançou Recca Summer Carnival - um "shmup" de competição extremamente bem feito em termos técnicos, absurdamente difícil e que, literalmente, coloca o hardware do NES para fazer o que ele não poderia fazer. Os programadores literalmente tiraram leite de pedra e colocaram (sabe-se lá como) uma porção de objetos simultaneamente na tela, em um framerate absurdo, chefões enormes e uma variedade de armas excelente.

O jogo conta com todos aqueles modos de competição clássicos da época: Time Attack e Score Attack, típicos nos jogos de PC Engine da série Star Soldier, fantásticos por sinal. No modo Normal Game, o jogo conta com quatro fases. Aí você diz: "Quatro fases! Porcaria de jogo fácil!". Ledo engano, meu caro. As fases são longas e penosas. Você vai se pegar em várias sequências do tipo morre-volta-morre-volta-morre e não há tantas vidas e continues assim, ou seja, treine. Treine muito. Não subestime o sadismo dos programadores de um "shmup" de competição.

Você nunca viu (e nem vai!) um NES colocar tantas coisas se mexendo ao mesmo tempo na tela de uma vez.

Por falar nisso, o que mais assombra em Recca, sem dúvida, é a competência dos programadores. O que eles fizeram é praticamente impossível e há momentos em que você fica se perguntando se está jogando apenas um NES. Não tanto pela beleza dos gráficos (que são datados sim), mas pela velocidade do jogo e pela quantidade de coisas passeando pela tela ao mesmo tempo. A impressão que se tem

é que os caras que fizeram esse jogo treinaram como fazer milagres em demos de NES, e só depois fizeram o jogo.

Enfim, Recca é um típico "shmup" turbinado de NES, que não tem cara de jogo dessa plataforma. Em termos de jogabilidade ele não provoca nenhuma surpresa, mas a aparência final é assombrosa.

Vamos as análises de cada característica de Recca:

Gráficos: As imagens, separadamente, não transmitem tudo que o jogo é. Servem apenas para dar uma idéia de como o jogo se parece, porém, ele é muito mais bonito quando jogado. Há fases onde nuvens inteiras de inimigos atravessam a tela. Na segunda fase, a tela toda "ondula". Todos os chefões são enormes. Enfim, é o tipo de coisa que ninguém esperava ver um coitado de um NES fazendo. Não dá para dar menos que 10. Alguém foi muito chicoteado para esse jogo sair assim.

Som: Música boa, não chega a ser grudenta (como a dos jogos da Konami), mas não está ruim. Os efeitos sonoros são meio pobrezinhos, mas, enfim, quem se importa? A ação do jogo é tão frenética que ninguém presta atenção neles...

Desafio: Recca é um "shmup" casca-grossa e ponto final. Não tem o que discutir. Jogue e comprove.

Diversão: Embora os quatro estágios sejam longos e difíceis, parece que fica faltando alguma coisa em Recca. A jogabilidade é boa, há uma arma que vai carregando sozinha quando você não atira, e dominar o sistema alternado de tiro leva um certo tempo, mas a pouca variedade de estágios, cenários e utilizações do arsenal (todos são ofensivos, sem nenhum defensivo) faz com que o jogo torne-se meio cansativo, especialmente para quem ainda está começando a desvendá-lo. Recomendo uma boa dose de paciência e perseverança, e, claro, uma caixa de Lexotan (apenas em casos extremos). Se você gosta de desafios, pode considerar a nota aqui como 10. Se prefere "shmups" mais tranquilos, bem... vai jogar Twinbee! Recca é um jogo para provocar destruição em massa e juntar pontos, só isso. Mas ele faz muito bem o que se propõe!

Cenários muito bons, nada de ficar repetindo um "tile" ad infinitum só pra encher linguiça.

Chefões enormes! Coisa meio rara de se ver nos shmups de NES.

"Overall": "Arredondado para cima" em honra dos programadores que fizeram o impossível com um hardware bem limitado.

Pontos interessantes:

- Recca possui uma arma que vai carregando e dispara um supertuchão, como em Mars Matrix! Seria ele o antecessor direto? Há várias semelhanças entre os dois jogos, quanto a inimigos, fases e programação visual.

- Há uma forte influência de Aleste na produção do jogo. Diria até que chega a ser um tributo.

- É exclusivo para NES e não saiu para mais nenhuma plataforma.

J80

O Túnel do Tempo da Folha de São Paulo

Marcus Vinicius Garrett Chiado

FOLHA DE S.PAULO informática

Caderno de Áudio, Vídeo, Foto e Computação

No Natal, o charme dos presentes tecnológicos

Nos videogames, aventuras para todos

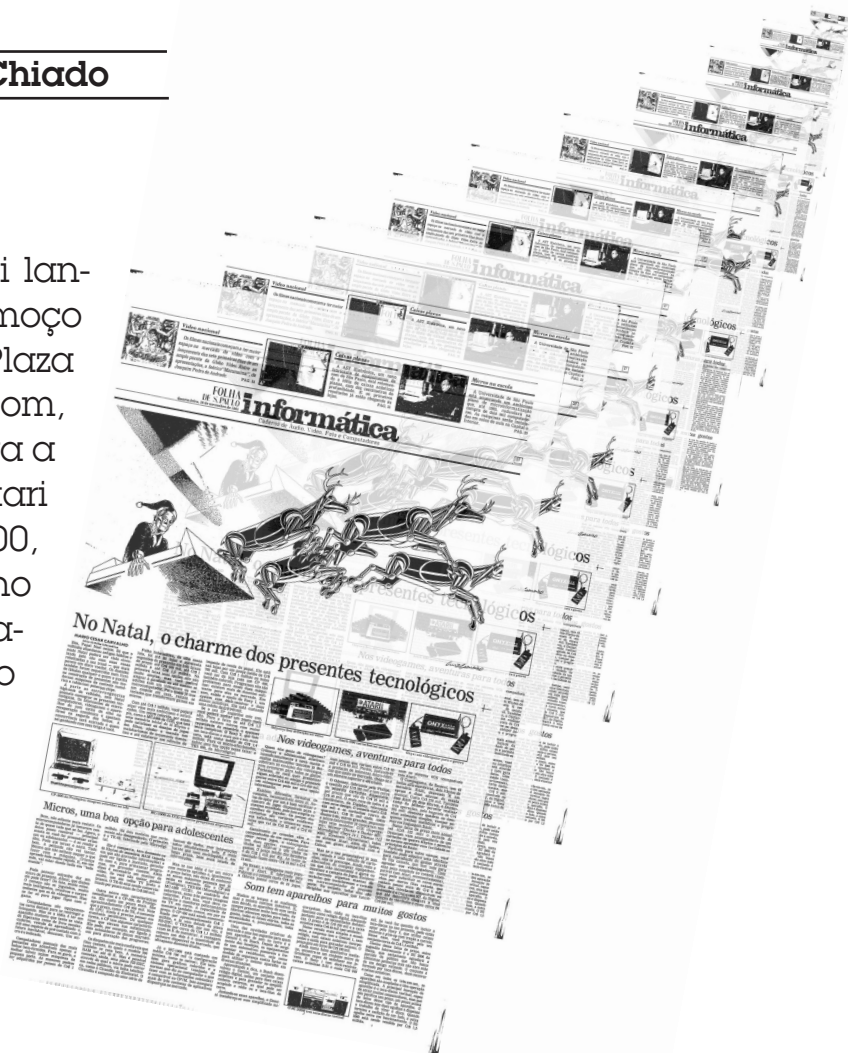
Micros, uma boa opção para adolescentes

Som tem aparelhos para muitos gostos

Você sabia que o Intellivision foi lançado oficialmente em um almoço para jornalistas no hotel Maksoud Plaza em 1983? E que o diretor da Dynacom, o Sr. Gabriel Almog, não considerava a produção de cartuchos clones de Atari como pirataria? Não? E que o TK3000, em plena feira Informática 85 no Anhembi, era guardado "a sete chaves" e só foi mostrado para o público no momento da apresentação?

Pois saiba que, graças ao tradicional jornal Folha de São Paulo, o qual recentemente abriu seu acervo eletrônico/digitalizado para o público, estas e muitas outras curiosidades históricas, veiculadas especialmente no caderno Folha Informática, podem ser acessadas, gratuitamente, por meio do portal `http://acervo.folha.com.br`

Iremos, paulatinamente, separar algumas notícias relevantes, detalhá-las e comentá-las para que vocês, caros leitores, possam se deleitar com informações interessantíssimas de uma época em que tudo ainda apresentava o frescor original da novidade. Esta é a primeira parte da matéria. Mas fiquem atentos, pois a Folha, dentro em breve, passará a cobrar pelo acesso ao material!

>

O Atari da Polyvox já está pronto

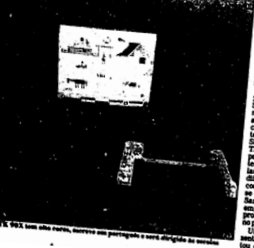
A Warner é dona da marca nos EUA; aqui, apenas a empresa da Gradiente obteve licença de utilizá-la

A empresa acredita na força de uma ampla rede de distribuição e vai gastar uma soma considerável na publicidade do lançamento, preocupando-se em afirmar que "não pretende fazer cabeças brasileiras à moda americana", e chegando com 26 jogos diferentes.

"A capacidade de produção dessas fábricas é pequena e não chega a afetar o desempenho previsto. Temos a maior rede de distribuição do Brasil e podemos oferecer nosso produto com garantia, o que essas fábricas não podem fazer". Esta frase, proferida por Gilson Cardoso, gerente de marketing e som que respondia pela Polyvox, foi devidamente registrada no dia 7 de Setembro de 1983; em pleno feriado da Independência. Ela mostrava, às vésperas do lançamento oficial do Atari 2600 no país, a despreocupação da empresa para com a concorrência, composta por empresas como a Dynacom e a Canal 3, que já produziam, protegidas pela lei da Reserva de Mercado, cartuchos clones do Atari desde 1982.

Realmente, a Polyvox tinha o peso e as "bençãos" da Atari americana, e elaborou uma campanha de marketing, em que demonstrava as vantagens dos produtos originais, em jornais/revistas ("O Atari da Atari") e nos mais de 6.500 pontos de venda (panfletos explicativos), tudo para tentar desbancar a concorrência, desleal, que não pagava um centavo sequer de royalties às fabricantes americanas. Conforme a história demonstrou, a febre do videogame fez com que muitas empresas, mais do que a Polyvox imaginava, passassem a fabricar cartuchos até mesmo em esquema de "fundo de quintal", afinal, qualquer pessoa que tivesse um microcomputador Apple II conseguia gravar as EPROMs (chips com os dados dos jogos). Ainda segundo Cardoso na mesma edição: "A Gradiente/Polyvox não teme os copiadores. Nosso único concorrente no Brasil é a Philips".

A verdade é que, querendo a Polyvox ou não, os cartuchos nacionais foram, se não o maior, um dos maiores responsáveis pelo sucesso do Atari no Brasil, pois acabavam sendo mais baratos e acessíveis aos bolsos dos brasileiros à época.

Microdigital lança microcomputador doméstico

Com o TK 90X, micro da linha Sinclair que tem oito cores e escreve em português, a empresa quer conquistar o mercado educacional

"A máquina tem diferenças em termos de hardware com o produto inglês, na qual apenas se baseou". Frase dita por Jorge Luis dos Santos, diretor de marketing da Microdigital, na edição do dia 3 de Julho de 1985. Há apenas uma semana, a empresa havia lançado o primeiro microcomputador brasileiro da linha ZX Spectrum, muito popular na Inglaterra.

Vinda de um processo ganho contra a Sinclair Research por causa de um produto anterior, o computador TK-82C (que teria sido copiado da primeira), a Microdigital parecia não temer novas investidas da empresa inglesa, e como ela, na terra natal, buscava "encaixar" também o TK90X em escolas públicas e privadas no Brasil; um micro educacional. Santos parecia não temer, igualmente, a concorrência dos MSX que chegavam com tudo: *"O MSX não é um produto mundial. É o resultado do esforço da indústria japonesa para chegar a um produto único para seu país. Mas a concorrência é uma questão de competência e acreditamos em nosso suporte"*.

O TK90X vinha com um pacote inicial de 25 programas que englobavam jogos, aplicativos e utilitários, e com um teclado que dispunha de acentuação em Português - justamente visando ao caráter educacional do produto. A estimativa da empresa era lançar mais 200 programas em até 90 dias. O TK90X acabou, no fundo, mostrando-se uma máquina excelente para jogos e todo moleque queria ter um em casa para brincar.

"Videogame criativo é a arma da Sharp" e *"Videogame Intellivision é o mais sofisticado"*. Estas eram as chamadas dos dias 9 de Novembro e 14 de Dezembro de 1983, respectivamente, de artigos que listavam as vantagens e desvantagens do videogame recém lançado pela Digimed, do grupo Machline, controlador também da marca Sharp. Como vantagens, listavam os controles, mais "completos" devido às 16 posições, os gráficos, claramente melhores em relação ao Odyssey e ao Atari, e os jogos, mais complexos, inteligentes e desafiadores, tais como o Math Fun, que apresentava vários desafios matemáticos ao jogador.

Videogame criativo é a arma da Sharp

O Intellivision pode vender 15 mil unidades até o final do ano

JOÃO CLODOMIRO DO CARMO
Editor-assistente da "Folha Informática"

"Que vença o melhor". Essa chamada publicitária que a Digimed — Equipamentos Eletrônicos da Amazônia Ltda (empresa do Grupo Machline, que engloba a Sharp)— está utilizando nos folhetos do videogame Intellivision, tem um sentido duplo. Um se refere à competição que seguramente vai ser dar entre milhares de adolescentes que vão sucumbir à mania dos jogos eletrônicos. A outra referência tem como alvo o concorrente mais direto do Intellivision, o joguinho eletrônico Atari, lançado no brasil pela Polyvox.

"A Gradiente está jogando tudo no Atari e vai se dar mal. O mercado não tem capacidade para absorver uma produção de massa imediatamente." A sentença é de Marco Antonio Penteado Waetge, gerente de Planejamento de Produto da Sharp, e responsável pela introdução do novo videogame. Para ele, o grande triunfo dos jogos Intellivision está na utilização de uma memória com maior capacidade de armazenamento, o que permitirá imagens mais nítidas do que nos jogos Atari e Odissey. "Além da imagem com melhor definição, podemos lançar jogos com muito mais apelos à inteligência, fugindo da pura habilidade mecânica." Não resta dúvida que é essa característica que a Sharp (ou se desejarem a Digimed) mais vai enfatizar em para seu novo produto. No dia do lançamento para a imprensa, um vídeo feito sob encomenda para a ocasião mostrava psicológos e educadorres defendendo os jogos inteligentes contra outros que supostamente só desenvolvem perícias motoras. Para os executivos da Sharp, além do simples entretenimento o novo jogo eletrônico pode ser também um estímulo à inteligência e à criatividade. "O que os psicólogos e pedagogos mais criticam nos jogos tradicionais é a atitude de passividade do adolescente diante do jogo. No Intellivision, projetamos jogos que desenvolvem a criatividade e a inteligência", diz Marco Antonio.

Onze cartuchos já estão disponíveis

Onze opções de jogos

O console do Intellivision é mais bonito do que o Atari, mas nada garante que fará mais sucesso. A limitação vai ficar por conta da pouca disponibilidade de cartuchos, atualmente por volta de 40, se considerarmos os cartuchos importados irregularmente por diversos clubes. Mas a Sharp mesmo só lançará um lote inicial de 11 jogos. Enquanto isso, o videogame Atari tem cerca de 300 jogos diferentes disponíveis, e a cada dia novos lançamentos são anunciados, além dos inúmeros cartuchos que entram irregularmente, e estão disponíveis em qualquer videoclube.

15 mil consoles

O novo videogame deve estar nas lojas antes do final do mês. Serão inicialmente um lote de 15 mil unidades, que vendidos a cerca de Cr$ 300 mil. Os executivos da Sharp querem aproveitar a euforia das festas do final do ano, já que muitos estão apostando que os joguinhos e microcomputadores serão os presentes com maior número de atrativos para os adolescentes.

O videogame da Sharp está sendo fabricado em Manaus. A empresa constituiu uma empresa própria, a Digimed, associada à Mattel Inc. dos Estados Unidos. O grupo Machline detém o controle acionário da empresa. A Sharp, com o lançamento do videogame, passa a atuar em praticamente todas as frentes do mercado de lazer doméstico, fabricando televisores, videocassetes, equipamentos de som, computadores (através da SID) e agora videogames. Ocupando todas as frentes, as possibilidades de lucro são maiores. Ou, as possibilidades de pejuízos são remotas, já que os lucros minguados no setor de videocassetes e de som ficam compensados pela excelente performance que o setor de informática está dando, aliada ás boas possibilidades dos videogames.

Onze jogos

O jogo mais divertido, e também o mais simples é o Frog Bog, que poderá ser facilmente jogado até por crianças. No meio de uma lagoa, sentados sobre folhas de vitórias—régias, dois sapos famintos buscam insetos voadores. O objetivo dos jogadores é fazer seu sapo dar saltos espetaculares, e assim comer mais insetos, somando pontos. Mas, se o pulo for demasiado alto, o sapo pode cair na lagoa, perdendo tempo e preciosos pontos.

Outro jogo interessante é o Math Fun, na verdade uma série de brincadeiras matemáticas. Dois gorilas correm ao longo das margens de um rio, desviando-se de animais selvagens. Cada operação matemática resolvida livra os gorilas dos obstáculos, somando pontos.

Além do jogo do sapo e da brincadeira matemática, a Digimed está lançando jogos de futebol, tênis, aventuras espaciais, guerras aéreas, marítimas e terrestres e poker.

Da mesma maneira que a Polyvox, a Sharp vai instalar seus videojogos em diversos pontos da cidade, tentando conquistar os jovens consumidores. Ao contrário dos executivos da Polyvox, os diretores da Sharp tomam a iniciativa ao afirmarem que seu videojogo é mais estimulantemente criativo do que qualquer outro que desenvolva apenas habilidades motoras. Um batalha bem mais real do que as aventuras espaciais que as telinhas coloridas oferecem. Com a palavra os psicólogos e pedagogos.

Disputa com microcomputador

No Japão os videojogos não fizeram o mesmo sucesso que nos Estados Unidos. E, mesmo nos EUA, já começa uma ferrenha disputa entre os games e os microcomputadores. As fábricas de micros destacam as vantagens dos computadores, que podem ser programados à vontade pelo usuário, e ainda têm diversas outras aplicações, além dos jogos.

Com a memória de maior capacidade, jogos mais complexos e imaginativos, um dos trunfos da Sharp com seu produto

Como desvantagens, apontavam, curiosamente, a mesma complexidade dos jogos, pois as crianças poderiam achar dificuldade neles, fato que limitaria a vendagem do Intellivision a um público mais adulto, a ausência do sistema bivolt, uma vez que o console só trabalhava em 110 volts, a garantia curta - de apenas 90 dias - e o som; este seria "sem a sofisticação da imagem".

Videogame Intellivision é o mais sofisticado

JOSÉ LUIZ SCHIAVONI
Especial para a "Folha Informática"

Com o lançamento do console Intellivision a Sharp pretende ocupar o segmento dos videogames de segunda geração, mais sofisticados que o Atari 2600 e Odyssey. O sugestino nome, criado a partir da junção das palavras intelligent television, diz bem. É um videogame com mais recursos que os demais e irá ampliar a faixa de mercado dos jogos eletrônicos no Brasil. Isto porque os consoles brasileiros estão dirigidos para públicos diferentes. O Odyssey permite uma boa variação no programa dos jogos e é o preferido pelas crianças, enquanto que o Atari leva a vantagem de ter o maior número de cartuchos (300). Ao Intellivision caberá uma fatia menor do bolo, destinada aos jogadores mais exigentes, que já passaram ou não pelos outros consoles mas querem testar cartuchos mais complexos, que exijam raciocínio, além de habilidade.

Controle completo

O design do Intellivision é totalmente diferente dos demais videogames. O encaixe dos cartuchos é feito pela lateral e os controles de jogo são guardados dentro do próprio gabinete, facilitando o transporte. A Sharp inovou com um dispositivo que desliga automaticamente o aparelho, caso a mesma imagem fique na tela por mais de cinco minutos. A finalidade desse recurso é proteger o tubo de imagem contra a impressão permanente do cenário do jogo.

O controle também é novidade. Ele incorpora joystick e paddle em um único comando de onze teclas e mais quatro botões laterais — dois para destros e dois para canhotos. Cada cartucho vem com dois pequenos painéis de papelão plastificado, que são encaixados sobre o controle, para facilitar a seleção de teclas.

A movimentação na tela é mais perfeita por causa de um disco de controle, com 16 posições diferentes. Na parte traseira existem apenas duas tomadas, uma para encaixe do cabo de antena e outra para o cabo de força. Uma deficiência: o videogames da Sharp pode ser operado somente em 110 volts.

"Futebol" é o melhor

O pequeno número de cartuchos nacionais disponíveis para o console não chega a ser um inconveniente. A Sharp tem oito cartuchos para venda, mas algumas locadoras especializadas em games trabalham com 40 cartuchos diferentes, todos importados.

O cartucho "Futebol", jogado em dupla, atesta a qualidade do Intellivision. Todos os detalhes do campo e do jogo foram fielmente copiados. Os jogadores mexem braços e pernas e podem ser levados a qualquer parte do gramado. Nas saídas de lateral ou nos escanteios um apito do juiz e o jogador corre para colocar a bola em movimento. Quando acontece um gol a torcida grita agitada para comemorar. Dá vontade de entrar para abraçar os jogadores.

Mas, às vezes, a sofisticação dos cartuchos chega a ser irritante. Os detalhes atrapalham a sequência do jogo que não pode ser memorizado com facilidade. É o que aconteceu quando fui testar o cartucho "Tennis", co uma riqueza de detalhes indescritível. O jogador escolhe a velocidade da bola e o canto da quadra para o saque. Se o saque sair muito fraco a bola bate na rede e-a jogada deve ser refeita. Este entrosamento leva tempo. Depois de uma maratona de vinte tentativas, sem que eu conseguisse rebater uma única bola, passei para outro cartucho. Perdi o jogo e a paciência.

O cartucho "Frog bog" é bem mais fácil. São dois sapos que ficam caçando mosquitos num pântano. O game pode ser jogado por uma ou duas pessoas e tem duração determinada, pois os sapos começam a pular pela manhã e param à noite, para dormir, é claro. Com o passar do tempo o sol vai embora e surgem as primeiras estrelas. Quando a tela fica escura, indicando que a partida está no fim, surgem alguns vagalumes e sons de grilos.

Avaliação final. A qualidade do Intellivision é nitidamente superior a dos demais concorrentes do mercado, mas é interessante notar que essa supremacia não decreta o fim dos outros consoles. A Sharp terá dificuldades para introduzir sua marca entre os mais jovens como decorrência da sofisticação. Sandro, um garoto de apenas 13 anos que não desgrudava dos vendedores da Cinótica, onde o teste foi realizado, comentou sobre a dificuldade de alguns jogos. "Não gosto do futebol nem do tênis. São jogos muito complicados e tudo demora para acontecer". O Intellivision é indicado para jogadores mais velhos e, acima de tudo, experientes.

Desvantagens

A única desvantagem encontrada nos cartuchos está relacionada com o som, sem a mesma sofisticação da imagem. A garantia da fábrica é pequena (90 dias) e esse é um fator que influi na credibilidade de qualquer produto.

O novo console, fabricado pela Sharp, custa Cr$ 250 mil

Na matéria do dia 9, os executivos da Digimed chegavam a desafiar a grande concorrente, a Polyvox, com algumas afirmações fortes – tamanha confiança no produto que tinham em mãos. Nas palavras de Marco Antonio Waetge, gerente de planejamento de produto da Sharp, *"a Gradiente está jogando tudo no Atari e vai se dar mal. O mercado não tem capacidade para absorver uma produção em massa imediatamente"*. Como se sabe, a história foi outra e a Polyvox vendeu toda a produção!

A superioridade do Intellivision era, ainda, comentada em relação ao cartucho "Futebol", o favorito, ao menos no primeiro lote de jogos, dos consumidores: *"O cartucho Futebol, jogado em dupla, atesta a qualidade do Intellivision. Todos os detalhes do campo e do jogo foram fielmente copiados. Os jogadores mexem braços e pernas e podem ser levados a qualquer parte do gramado. Nas saídas de lateral ou nos escanteios, o juiz apita e o jogador corre para colocar a bola em movimento. Quando acontece um gol, a torcida grita agitada para comemorar. Dá vontade de entrar para abraçar os jogadores"*.

Curiosidade: no dia 3 de Novembro de 1983, o Intellivision foi oficialmente lançado em um almoço, realizado no hotel Maksoud Plaza, em São Paulo, do qual participaram jornalistas, e em uma sessão posterior da qual participaram cerca de 400 lojistas e revendedores. A Sharp realizou um vídeo de abertura em que psicólogos e educadores defendiam os jogos mais inteligentes em detrimento dos meramente "motores". O lote inicial produzido foi de 15 mil unidades e o número de cartuchos chegava a praticamente 11 títulos.

Compatível com a linha Apple, a sensação

Ao contrário da maioria dos fabricantes nacionais de microcomputadores que migraram para os dezesseis bits e optaram pelo padrão IBM PC, a Microdigital trouxe para a 5.ª Feira Internacional de Informática um compatível com o Apple 2e enhanced, lançado pela empresa americana no começo do ano.

Guardado a sete chaves pela empresa até o início do evento o equipamento, batizado de TK-3000 2e, está sendo apenas demonstrado e só deverá chegar ao mercado no primeiro semestre do próximo ano. Seu investimento não foi contabilizado até o momento.

Entre as suas características a empresa destaca o microprocessador 65C 02, clock de um MHz, acentuação em português, RAM (Random Access Memory ou Memória de Acesso Aleatório) de 64 Kbytes e controle de power, acentuação e programação.

Mas o principal é, sem dúvida, o teclado inteligente com microprocessador Z-80 A e 77 teclas (doze alfanuméricas). "O design foi dirigido para emular uma máquina de escrever, tornando-o mais fácil de operar", comenta o diretor de marketing, Jorge Luis dos Santos, 42. Ele lembra, ainda, que o teclado possui comandos que permitem o usuário armazenar frases que ele emprega com mais constância.

Uma das vantagens do micro, mencionadas por Santos, é a sua flexibilidade. Ele permite operar com diversos programas como CP/M, MS/DOS, PRO/DOS etc. Outra é a agilidade para operá-la: "Como a máquina é composto por cartões, ela é aberta e permite o usuário configurá-la de acordo com as suas necessidades", afirma.

Para colocar o TK-300 2e no mercado a Microdigital era direcioná-lo para os segmentos profissional e educacional. Dessa forma a empresa deverá competir com os PCs. Mas isso não parece preocupar o diretor. "Sendo dalinha Apple conta com uma vasta biblioteca em softwares. E pela sua compatibilidade com o modelo americano ele roda o SuperCalc 3A, um programa que está em pé de igualdade com um dos best-sellers para PCs: o Lotus 1,2,3".

Sem preço definido até o momento Santos garante, entretanto, que a máquina na sua configuração básica deverá ser cerca de quarenta por cento mais barato que os dezessete bits. Opcionalmente, ele incorpora dois acionadores de disco de 5.1/4 polegadas e pode emular um terminal na ligação com computadores de grande porte.

TK-500 Printer

Como lançamento a Microdigital está apresentando uma impressora gráfica de quarenta colunas para ser acoplada a linha TK. A intenção, segundo Jorge Santos, "é atender os usuários da linha Sinclair que necessitam ligar periféricos desse tipo".

A impressora está sendo colocada em duas versões: serial e centronics com interface. Seu preço é estimado em torno de Cr$ 2,5 milhões e deverá estar no mercado em outubro. Ela utiliza papel comum e trabalha com até duas cópias.

"Estamos colocando no mercado nacional uma tecnologia desenvolvida pelos técnicos da Microdigital que é totalmente compatível com o Apple IIe (enhanced, ampliado)". Assim disse, na edição do dia 9 de Abril de 1986, Mauro Zucato, gerente de marketing da Microdigital, quando anunciou o TK3000 IIe na feira Informática 86.

Computadores

Microdigital inicia vendas do TK 3000 IIe

SÉRGIO TÚLIO CALDAS
Especial para a Folha Informática

Para concorrer diretamente com os Apples existentes no mercado brasileiro, a Microdigital, conforme anunciou na Feira de Informática, está colocando no mercado seu micro TK 3000 IIe. Compatível com o Apple IIe, o produto está sendo vendido por Cz$ 12.499,00.

"Estamos colocando no mercado nacional uma tecnologia desenvolvida pelos técnicos da Microdigital que é totalmente compatível com o Apple IIe (enhanced, ampliado)", declara o gerente de marketing da Microdigital, Mauro Zucato Filho, 24.

Zucato afirma que o TK 3000 IIe tem um custo baixo comparado ao desempenho que oferece. "Com sua chegada, o Apple normal ficou ultrapassado. Agora podemos rodar softwares como o Totalworks e o Super-Calc 3A, que até agora não rodavam no produto concorrente", diz o gerente. Um exemplo desse aumento de performance é que um arquivo com duas mil informações, por exemplo, que gasta cerca de 1,5 hora para ser colocado em ordem através de um programa "sort", não demorará mais que vinte segundos para ser ordenado por programa semelhante no compatível IIe.

O TK 3000 IIe possui microprocessador 65C02 e opera com sistemas CP/M, DOS e PRO/DOS. Sua configuração básica é composta por uma CPU (Unidade Central de Processamento) com 64 Kbytes de memória RAM, teclado numérico, placas Pal-M e modulador de RF. A interface de impressora já vem com buffer de 16K e permite a impressão em português. O teclado —programável até 512 caracteres— é ergonômico e controlado por um circuito integrado Z80A, que o torna independente.

A Microdigital tem a intenção de fornecer ao usuário na compra deste micro o software integrado Totalworks —uma versão mais completa do Royalworks e similar ao Lotus 1 2-3—, que pode permitir a expansão da memória do micro para três Megabytes e do processador de textos para quinze mil linhas.

O TK 3000 é compatível com o Apple IIe

O novo micro, uma versão nacional do famoso Apple IIe, tinha a possibilidade de uso de teclas de acento, em Português, e podia rodar softwares bem mais elaborados, tais como o Totalworks e o Super Calc 3A. Zucato dizia, ainda, que o computador tinha um custo baixo pelo que oferecia. Nas palavras dele: "Com sua chegada, o Apple normal ficou ultrapassado".

O TK3000, vendido inicialmente por Cz$ 12.499,00, vinha com processador 65C02, 64 KBytes de memória RAM (expansível), buffer de impressão de 16 KBytes, que também possibilitava a impressão de caracteres acentuados, e um teclado programável - de até 512 caracteres - controlado por um microprocessador Z80 "independente", sendo que o micro podia rodar os sistemas CP/M, DOS e Pro Dos, e jogos específicos da linha IIe. O uso profissional, até mesmo para que se combatesse o mercado emergente dos PCs, era o alvo.

Posteriormente, a Microdigital lançou outras placas e expansões, como a conjugada de memória (512 KBytes) e Dupla Alta Resolução (HGR), a famosa "TK Works".

Curiosidade: Um ano antes, na feira Informática 85, a Microdigital já havia anunciado o TK3000. Naquele evento, o micro estaria guardado "a sete chaves" e só foi revelado ao público no momento da apresentação. À ocasião, Jorge Luis dos Santos, diretor de marketing da empresa, disse: "O design foi dirigido para emular uma máquina de escrever, tornando-o mais fácil de operar. Sendo da linha Apple, conta com uma vasta biblioteca em softwares".

COMUNICADO AO PÚBLICO

ATARI INC. USA

A ATARI INC. tem tomado conhecimento através de noticiário e anúncios veiculados pela imprensa, do lançamento de vários tipos de vídeo-games (vídeo-jogos) que infringem sua marca ou tentam imitá-la. A ATARI INC. sente-se obrigada a vir a público esclarecer que a única empresa brasileira credenciada para fabricar, comercializar e utilizar sua marca no Brasil é a

POLYVOX

pertencente ao Grupo IGB. A Polyvox lançará os vídeo-games ATARI no Brasil em agosto de 1983.

A ATARI INC. alerta o público que não se responsabiliza pela autenticidade e qualidade dos produtos que não os comercializados pela Polyvox.

ATARI
A Warner Communications Company

ATARI and design are registered trademarks of ATARI Inc.

Um achado Atarístico!

Na página 31 (terceiro caderno) da edição de 17 abril de 1983, ou seja, aproximadamente 5 meses antes do lançamento oficial do Atari 2600 no país, a Atari, Inc, então uma divisão da gigante Warner, veiculou uma curiosa nota na Folha. Enquanto afirmava que o único Atari original seria (isto mesmo, no futuro!) o da Polyvox, denegria a imagem dos demais fabricantes, não oficiais, insinuando a baixa qualidade oferecida por eles. Segundo a nota, somente o Grupo IGB (Gradiente) detinha os direitos de fabricação do Atari no Brasil - e o aparelho chegaria às prateleiras apenas em alguns meses.

Este fato leva a pensar. A nota teria sido idéia realmente da Atari, Inc ou teria sido "fabricada" pela Polyvox? Tem-se a impressão, caso levemos em conta a data de veiculação, de que a mesma foi parar no jornal assim que o acordo entre a Warner e a Gradiente foi firmado. É sabido que a campanha milionária de marketing da Polyvox, criada pela agência DPZ, tinha uma vertente que procurava atacar a concorrência, principalmente no uso do slogan "O Atari da Atari", ou seja, o Dynavision não era Atari, o Dactari não era Atari e assim por diante. Nos pontos de venda oficial, os vendedores entregavam, aos clientes, panfletos explicativos sobre o porquê da superioridade dos cartuchos Polyvox, os únicos originais e com contatos banhados em ouro.

De toda forma, a nota em questão foi um achado, pois nunca havíamos visto algo semelhante. Reproduzimos, ao lado, a "preciosidade" histórica.

Novas tabelas de preços, desta vez incluindo caixas acústicas, fitas de videocassete e televisores de 20 polegadas. Na coluna Videoclube, as novidades em filmes legendados, novos títulos e novos videogames. Na seção Audio e Vídeo, o leitor encontrará ainda uma avaliação do novo conjunto da Sharp e uma matéria exclusiva, mostrando como alugar um equipamento de videocassete, caso você não deseje ou não possa comprar um. Pág. 5.

FOLHA DE S.PAULO

informática

Caderno de Audio, Vídeo, Foto e Computadores

O fascínio e os lucros do videogame

O entusiasmo pelos joguinhos eletrônicos produz milhares de novos adeptos e injeta euforia na indústria do lazer doméstico

JOSÉ SCHIAVONI

Recordista brasileiro desfaz o mito do adolescente invencível

MÁRIO CESAR CARVALHO

Compatibilidade, o segredo

NOVE OPÇÕES EM CONSOLES, QUASE 400 JOGOS DIFERENTES

MUITO CUIDADO NA HORA DE ESCOLHER

Pirataria, um dos motivos do sucesso

A brincadeira programada

ELVIRA VIGNA LEHMAN

"... nem a estonteante crise econômica sentida pelo brasileiro consegue impedir o fascínio e a proliferação dos "joguinhos eletrônicos", uma terminologia que entrou definitivamente para o vocabulário dos adolescentes".

No dia 9 de maio de 1984, praticamente um ano depois do lançamento do Odyssey, o primeiro videogame fabricado no Brasil, a Folha Informática comentava, em uma matéria bem extensa, o entusiasmo gerado com a chegada dos games ao país, fato que aquecia muito o mercado de eletrônicos por aqui e propiciava uma verdadeira batalha entre os sete fabricantes do setor de jogos. Eugênio Staub, diretor do grupo IGB (Gradiente), achava possível vender 240 mil unidades de seu Atari Polyvox até dezembro daquele ano, e a CCE, que se preparava para lançar o Supergame, pretendia fabricar 100 mil unidades iniciais para atender à demanda do Natal. As estratégias para a "guerra" eram, aos poucos, montadas.

Observaram-se, igualmente, as particularidades de cada console para que o leitor pudesse identificar suas necessidades e escolher: Odyssey e o teclado alfanumérico com vistas ao uso como um microcomputador (52 títulos de jogos), Atari 2600 - e clones - com o maior acervo de cartuchos e a facilidade de encontrá-los (300 títulos), Intellivision com melhores gráficos e com o melhor controle (11 títulos), e o SpliceVision/Coleco com boa aceitação nos Estados Unidos (14 títulos).

A matéria destacava, também, o aparecimento dos primeiros videoclubes e locadoras, novo tipo de negócio extremamente rentável e que nasceu àquela época, e fornecia os números promissores do ramo. "A locadora Dactavision, por exemplo, atinge uma média de 3200 locações mensais em suas duas lojas, com um acervo de 2500 cartuchos compatíveis com todos os videogames do mercado, em apenas um ano de atividades".

Em outro tópico, descreviam-se os cuidados que o consumidor devia tomar antes de optar por um ou outro videogame. O jornalista responsável pela matéria, o Sr. José Schiavoni, alertava o consumidor a respeito de quesitos como uma boa rede de assistência técnica (já que a garantia da maioria dos aparelhos era de apenas três meses), a necessidade de se comprar os produtos com nota fiscal, a preferência por consoles cujas conexões de joystick estivessem na frente do gabinete (e não atrás, o que gerava mau contato), a possibilidade de fácil adaptação de teclado para transformação do game em microcomputador e, por fim, a atenção ao preço médio dos cartuchos de cada aparelho, destacando-se a superioridade do Atari em termos de valor e de disponibilidade de títulos tanto nas prateleiras das lojas quanto nas locadoras.

Na conclusão, comentou-se a respeito da pirataria ser um dos motivos do sucesso crescente do setor e como produzir cartuchos era relativamente fácil, até mesmo em esquema de fundo de quintal, para quem tivesse acesso às ferramentas necessárias e dominasse o conhecimento. Aliás, definir o termo pirataria era difícil em plena Reserva de Mercado, como disse Gabriel Almog, diretor da Dynacom, acerca do tema: "Pagamos impostos como qualquer empresa e não utilizamos nomes que já tenham sido patenteados". A Dynacom, que operava desde 1982 e, junto do Canal 3, foi pioneira na fabricação de cartuchos de Atari no Brasil, havia fabricado 400 mil unidades até então.

A febre do videogame só começava!

J80

Roc'N Rope

Lançado, finalmente, para MSX!

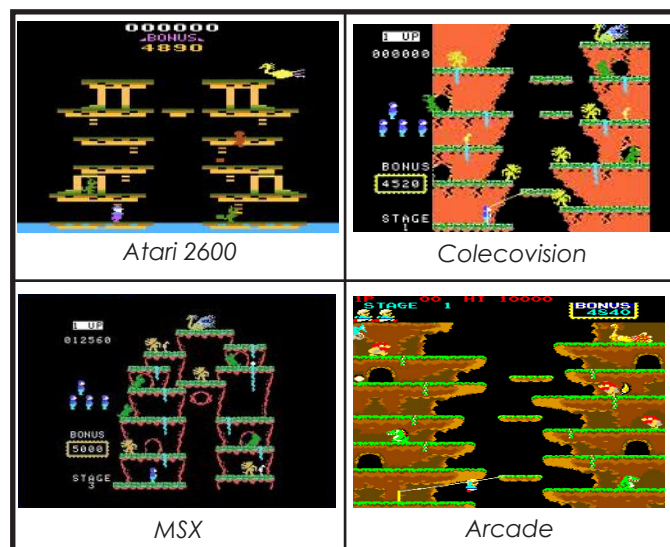
Marcelo Tini

Roc 'N Rope é um jogo do ano de 1983 feito para os arcades (fliperamas). O jogo foi desenvolvido pela empresa Kosuka e publicado pela Konami. No jogo, seu personagem é um um arqueologista que tem por objetivo resgatar as asas faltantes da Phoenix Dourada. Para isso, o arqueologista terá que escalar várias plataformas rochosas com cenários no estilo da pré-história fazendo uso apenas de uma lanterna e um arpão. No topo de cada plataforma está a Phoenix Dourada, o objeto de sua jornada.

Durante a sua jornada, no entanto, a escalada será dificultada por dinossauros, homens das cavernas e outros adversários. O problema é que a única maneira de se defender é usando a lanterna para deixá-los paralisados temporariamente ou evitando-os pendurando-se através do uso do arpão. Além destes elementos, há elementos de bônus no jogo, que no decorrer da jornada poderão ser coletados, como ovos e asas da Phoenix. Estes itens, quando coletados, concedem ao jogador uma invulnerabilidade temporária.

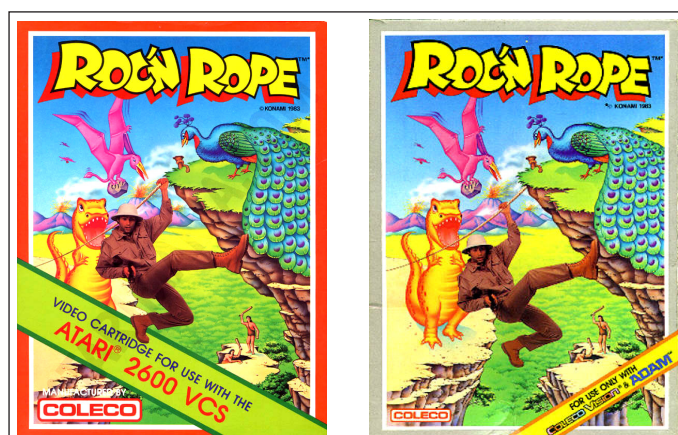
O legado de Roc 'N Rope

Roc 'N Rope foi desenvolvido para os fliperamas e posteriormente convertido para os videogames Atari 2600 e ColecoVision. A versão do ColecoVision possui gráficos e sons superiores em relação a versão do Atari 2600, pois faz uso de um hardware melhor, usando o processador Z80 de 8bits e utiliza 16kb de memória de vídeo para os gráficos.

No final de 2010, a versão de ColecoVision de Roc 'N Rope foi convertida para os microcomputadores MSX pela Icon Games. O jogo foi disponibilizado na mídia de cartucho e pode ser adquirido pela Bitwise HQ, com sede na Holanda.

Telas das versões para os diversos sistemas

Curiosidades:

A Konami lançou 353 máquinas de fliperama, e iniciou a fabricação delas em 1978. Outras máquinas de fliperama lançadas pela Konami neste período incluem: 600, Amidar, Gyruss, Hyper Olympic, Jackler, Juno First, Mega Zone, Scramble, Track & Field e Video Hustler.

Ao redor do mundo, existem aproximadamente 36 colecionadores que possuem uma máquina de fliperama de Roc 'N Rope. Destes, apenas dois possuem a máquina oficial lançada a época.

Caixas dos jogos lançados à época; à esquerda, do Atari 2600, e à direita, do Colecovision.

J80

Avaliação geral:

	Arcade	Atari	ColecoVision	MSX
Gráficos	5	1	3	3
Som	4	3	4	4
Jogabilidade	5	4	2	4